ALBUM

POKÉMON 2™





POKÉMON™

¡Atrápalos ya!

DO POR
S.A.
VISTA 044
4601500
salo.cl
salo.cl.
374413

or de Arte
CARDEMIL C.

ector de Arte
RDO TORREJON G.

e Proyecto
L PEREZ DE ARCE G.

tamento de Arte
ICIO CERECERA J.
AN VILLA A.
NIO MATTA B.
DELANO M.
AGUILERA M.

PAREDES

te de Finanzas
GO INSUNZA B.

te de Operaciones
ON VALENZUELA

te de Ventas
LOS VERGARA L.

te de Marketing
NA ABUD E.

ct Manager
MELNICK S.

te de Producción
OS MELNICK B.

te General
MELNICK B.

MARKETING
OCIONAL
ociones@salo.cl

te de Marketing
ocional
R JADUE M.

ensa e impresión
RTICA QUEBECOR

ra edición
embre de 1999

POKÉMON 2™



MALTRATO INFANTIL"

Este álbum pertenece a ....

EL DESAFIO DEL SAMURAI...

En su recorrido Pokémon, nuestros amigos se encuentran con un pequeño Samurai que había oído hablar de Ash y lo estaba buscando para desafiarlo a un duelo Pokémon.



"Sólo un mal entrenador hace combatir a un Pokémon exhausto", dice enojado el Samurai frente al abatido Pidgeotto de Ash.



"Yo elijo a Pinsir", dice el Samurai, listo para atacar.



"Llorarás cuando Pinsir parta en dos a Metapod", le dice el Samurai a Ash mientras su Pinsir ataca violentamente.



Mientras transcurre el duelo, un feroz Beedrill se acerca en picada.





"¡Huyamos!, es un ataque de Beedrills, tratemos de llegar a prisa a mi cabaña", dice el Samurai mientras corren atemorizados.


Nuestros amigos alcanzan a esconderse en el interior de la cabaña, mientras afuera los esperan los Beedrills al acecho.



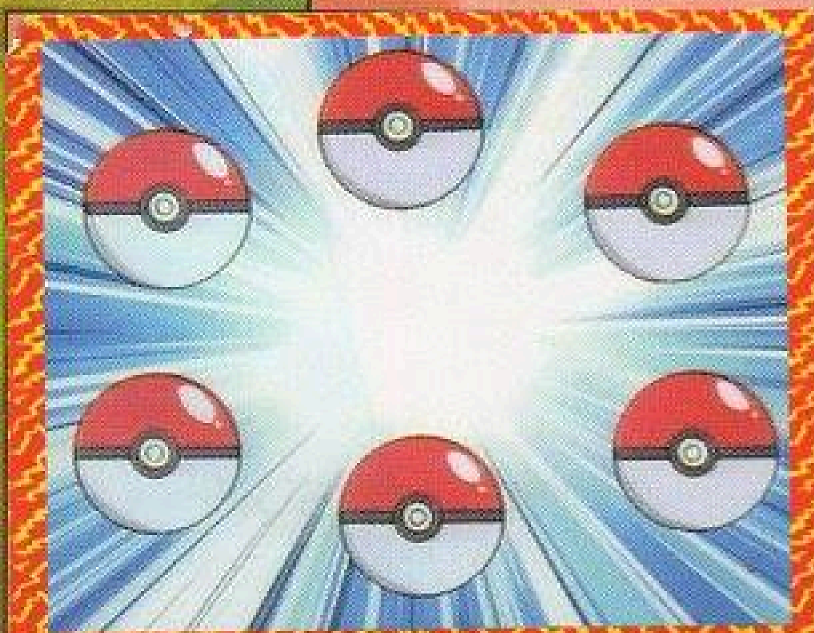

el bosque, el Team Rocket prepara un nuevo ataque.


Ash recupera a Metapod, que había quedado abandonado en el bosque cuando huyeron de los Beedrills.


almente, nuestros amigos se despiden del Samurai, erando enfrentarse en el futuro en un limpio duelo émon.


"Adiós, amigo, eres un buen entrenador Pokémon y espero verte de nuevo", se despide el Samurai.


El Team Rocket, luego de un ataque de los Beedrills, quedan atrapados en unos nidos de Kakuna. ¿Aprenderán la lección?


Al fin Ash tiene seis Pokéball con sus seis capturas Pokémon y está listo para ser maestro Pokémon.



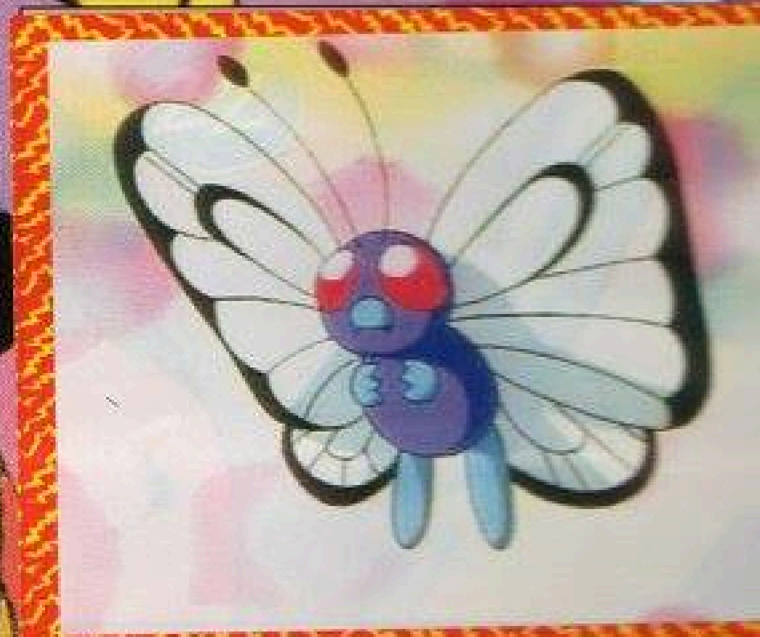
Ash está muy alegre de tener ya a sus seis fieles y hermosos Pokémon.



Ash dice: "Mis Pokémon son ¡Pikachu!..."

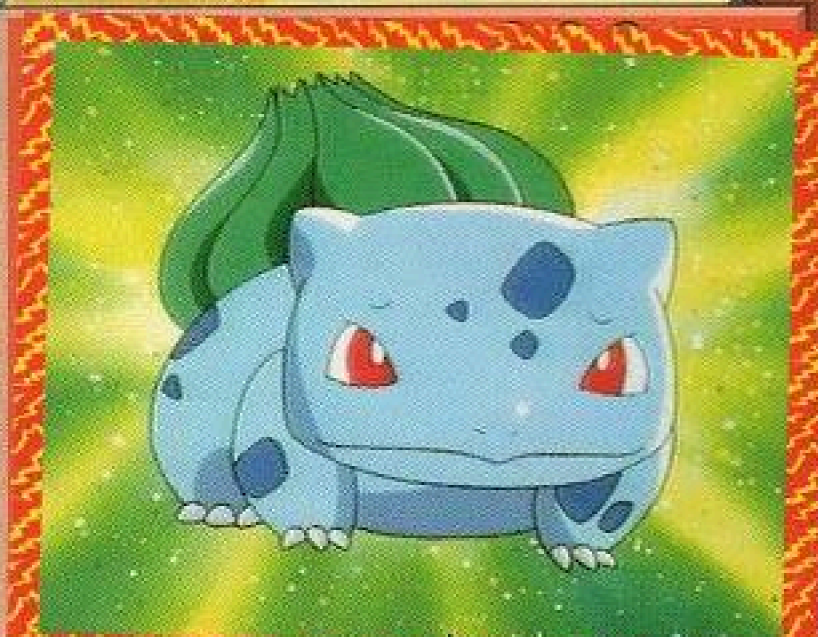


"... ¡Pidgeotto!..."



"...¡Butterfree!..."

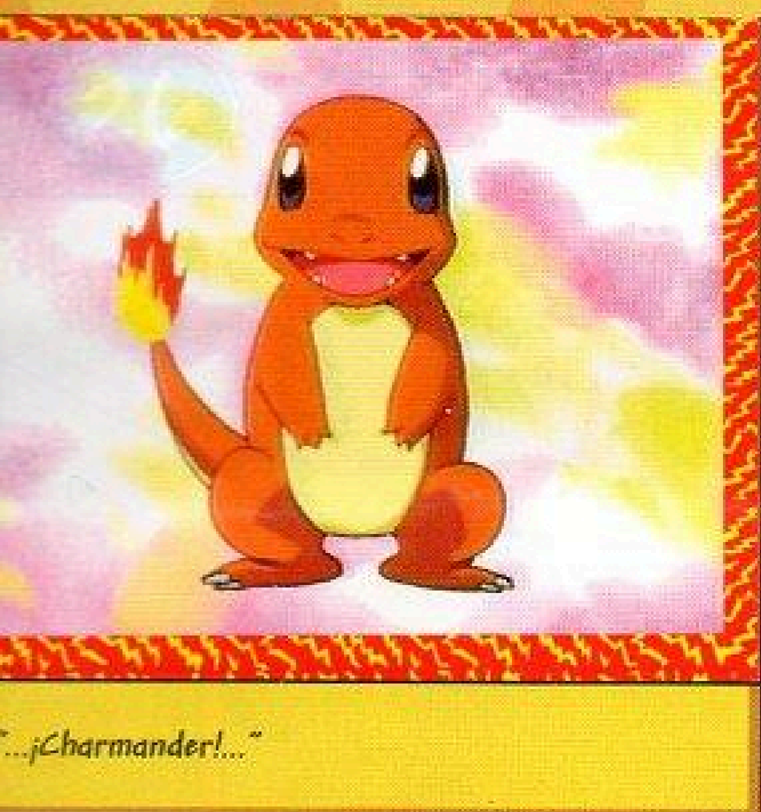




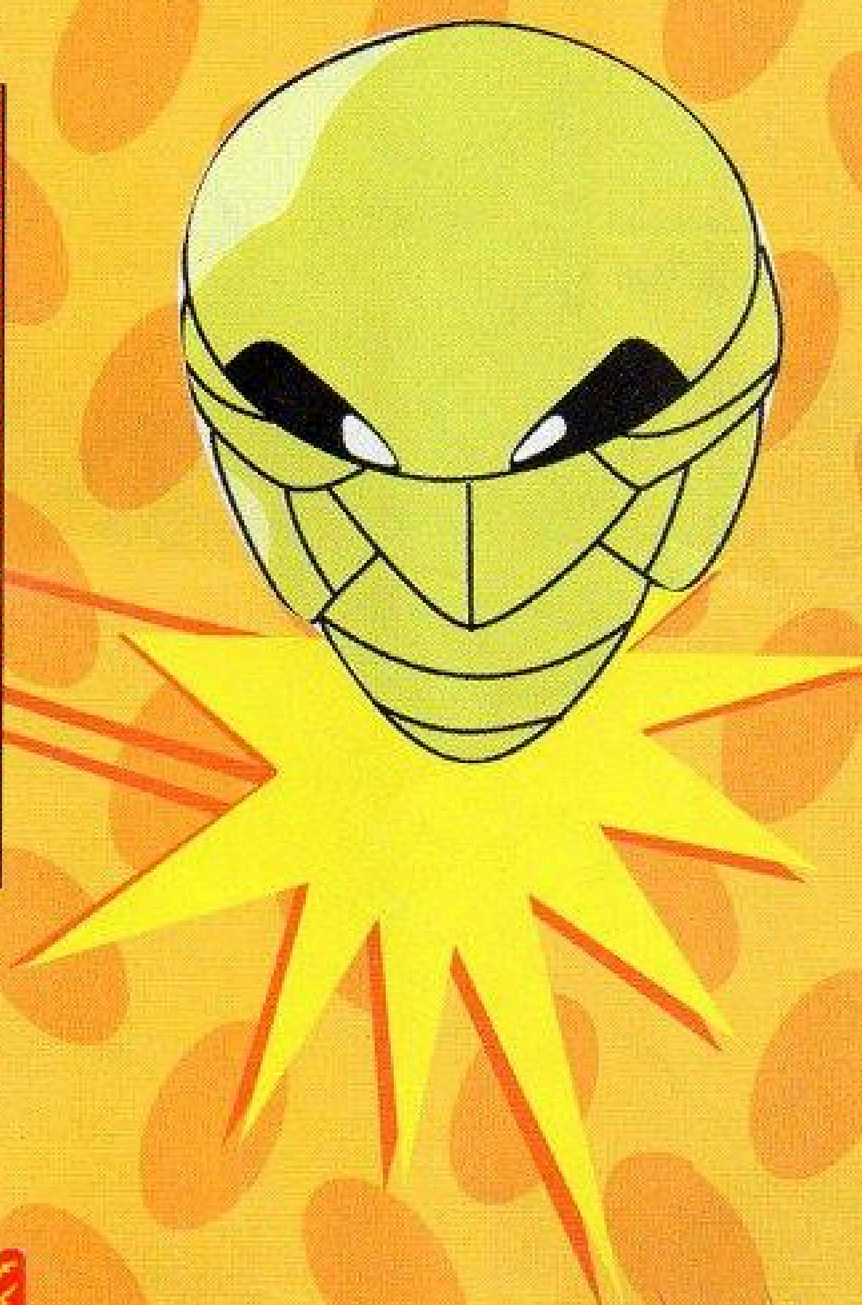
"...¡Bulbasaur!..."

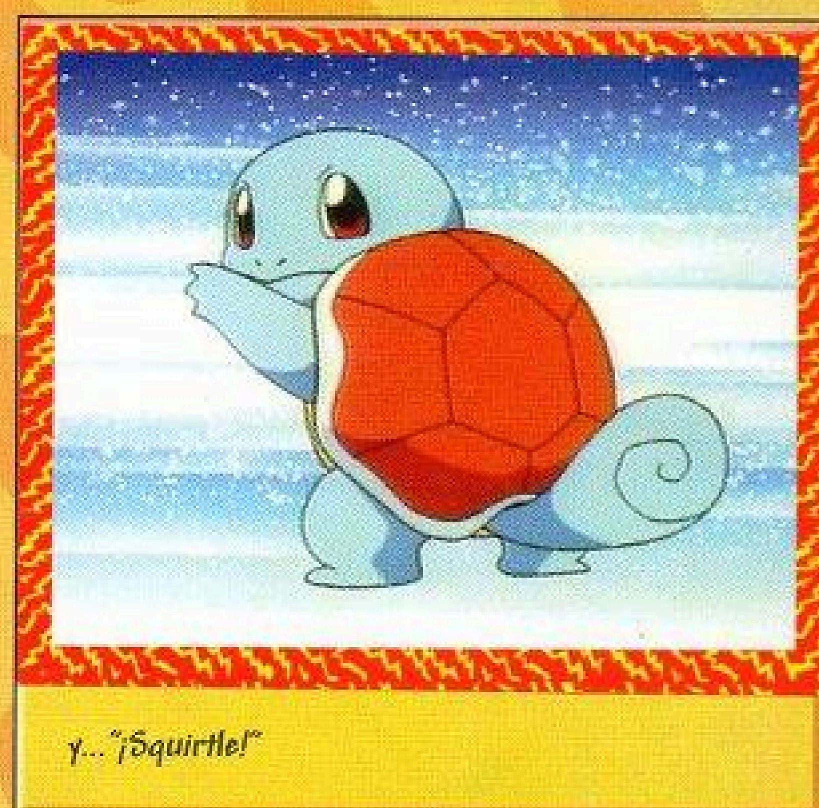




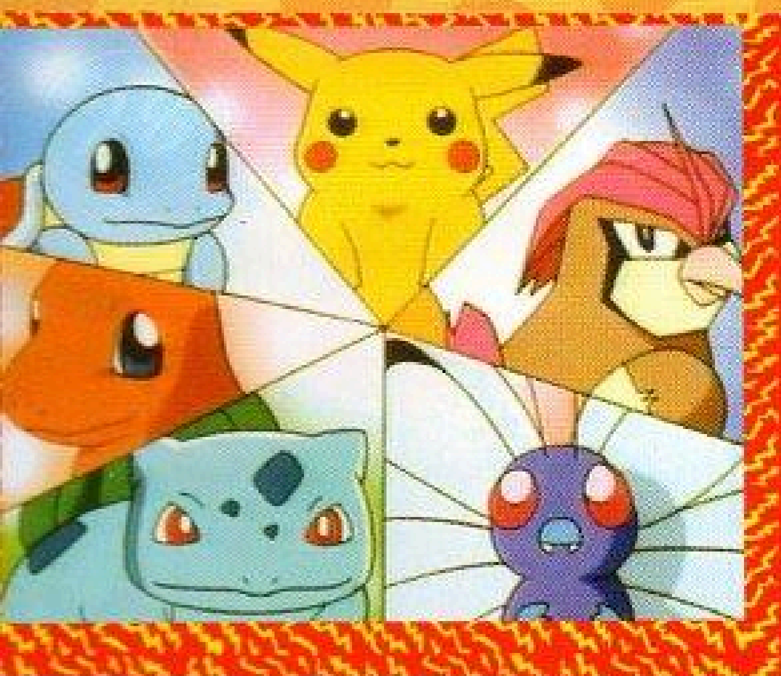


"...¡Charmander!..."





y... "¡Squirtle!"



on ellos seré el mejor maestro Pokémon", dice Ash.

Sopa de letras

W	R	U	A	S	A	B	L	U	B
P	A	F	S	Y	E	T	F	P	U
I	C	O	Q	S	D	K	P	I	T
K	E	Z	U	R	I	A	E	D	T
A	G	C	I	L	F	U	N	G	E
C	H	A	R	M	A	N	D	E	R
H	I	A	T	B	C	M	D	O	F
U	K	C	L	S	D	P	O	T	R
R	M	J	E	G	R	Q	X	T	E
N	F	Ñ	Y	T	B	A	Y	O	E

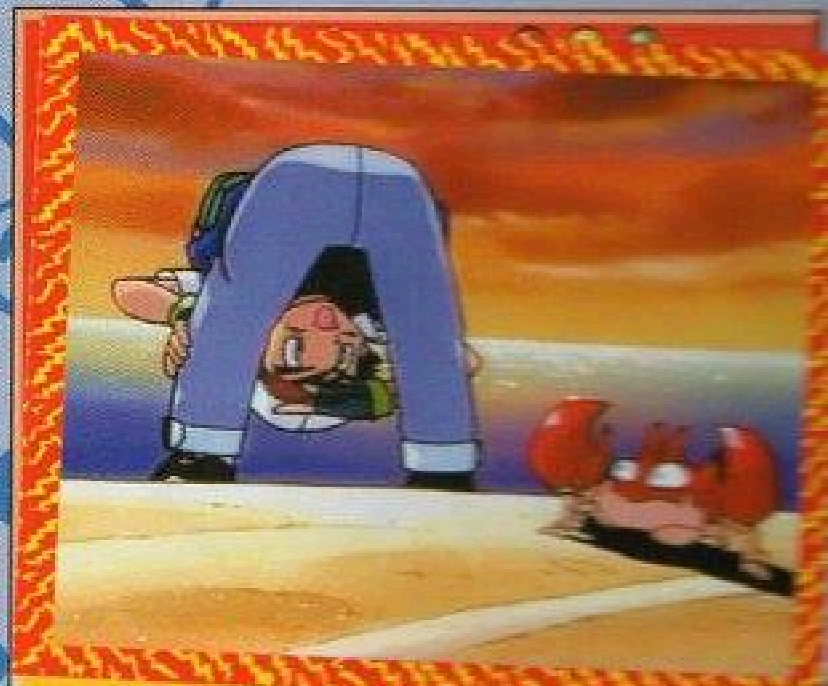
Encuentra los nombres ocultos de los 6 Pokemon que posee Ash.
Sus nombres pueden estar escritos hacia arriba, abajo, izquierda, derecha o en diagonal.
¡Buena suerte!

Misterio EN EL FARO...

Ash encuentra una salida del bosque y descubre una hermosa playa y un chispeante océano azul. Pero Ash parece decepcionado...



"Yo no quería esto, yo quería más Pokémon", dice Ash desilusionado.



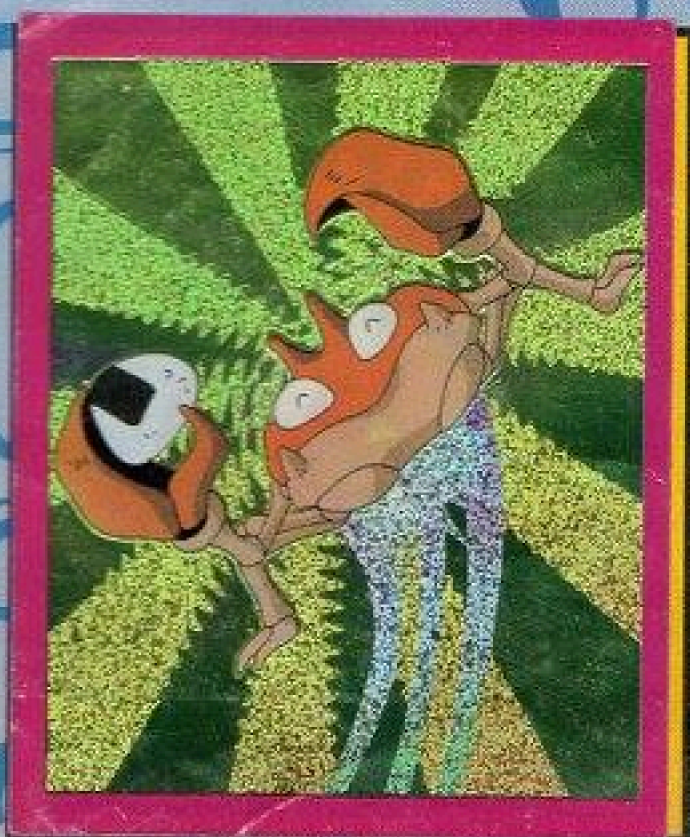
De pronto aparece un Krabby.
"Eres un pequeño Pokémon", le dice Ash.

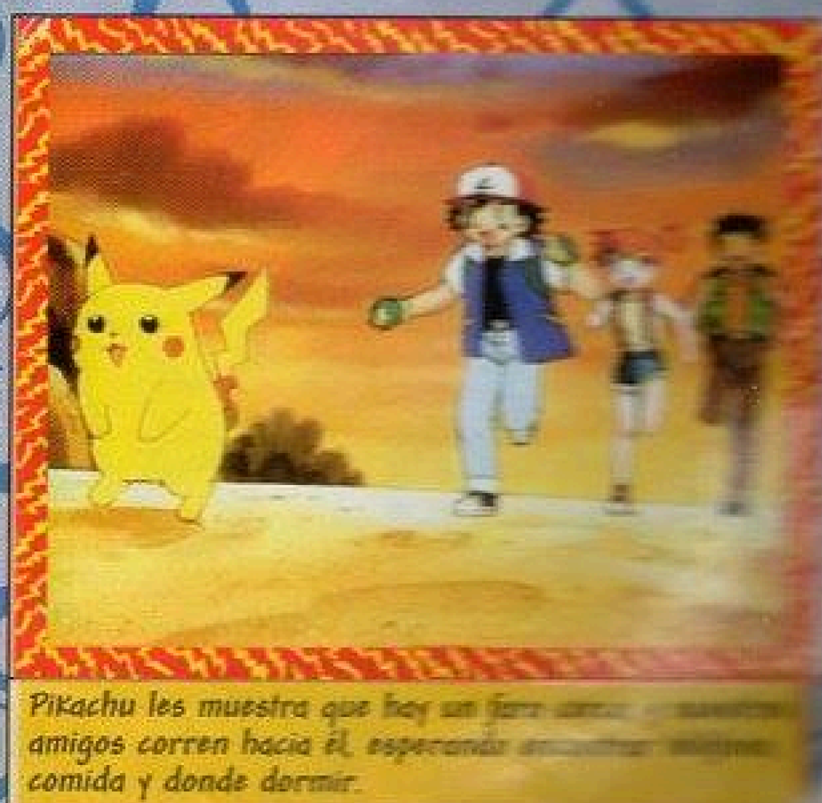


Krabby no le gustan las palabras de Ash, y lo saluda su manera.



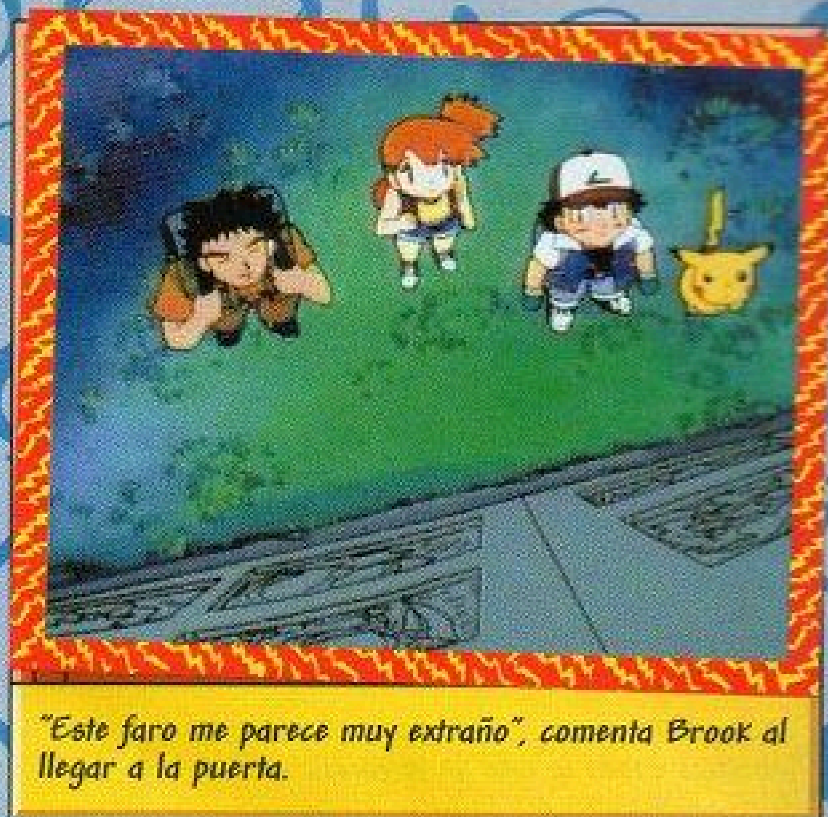
"Un duelo es un duelo, por pequeño que sea. ¡Te atraparé!", exclama Ash.





Pikachu les muestra que hay un faro [illegible] amigos corren hacia él, esperando [illegible] comida y donde dormir.





"Este faro me parece muy extraño", comenta Brook al llegar a la puerta.



o de tocar el timbre, una suave voz les contesta puertas se abren misteriosamente, lo que asusta estros amigos.



"Por favor, me presta un teléfono", dice Ash en voz alta al entrar al misterioso y gigantesco salón.



creo que estás en el faro de Bill, un joven igador Pokémon que sabe mucho de ellos", le dice fesor Oak por el videoteléfono.



"Bill, por favor, dales a mis amigos un curso rápido de Pokémon", insiste el profesor Oak por el videoteléfono.



"Yo soy Bill, y vivo en este faro", dice la voz de un Kabutops desde lo alto de la escalinata.





Mientras tanto, el Team Rocket observa a lo lejos. "Ese debe ser el faro de Bill, el experto investigador Pokémon", dice Jessie a James.

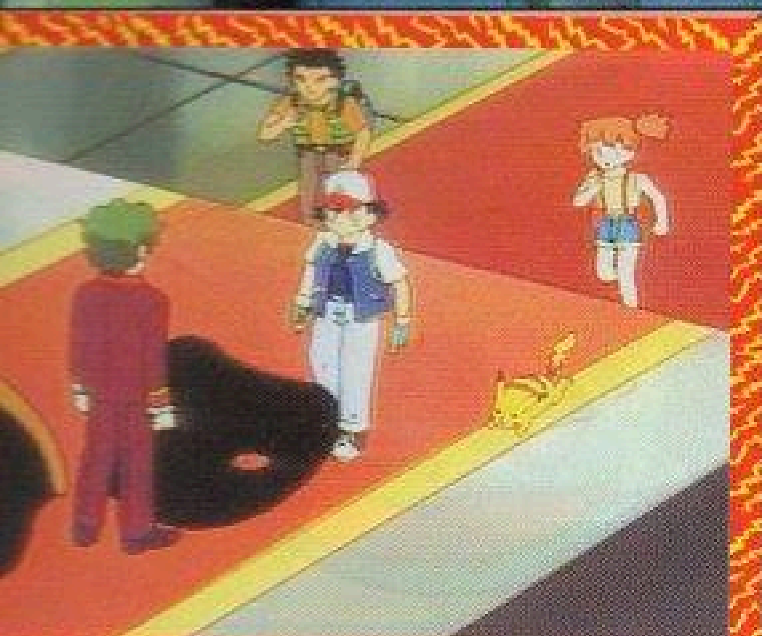


"Debe haber millones de Pokémon raros al inter
ese faro, vamos y tomemos todos los que podam
dice James.



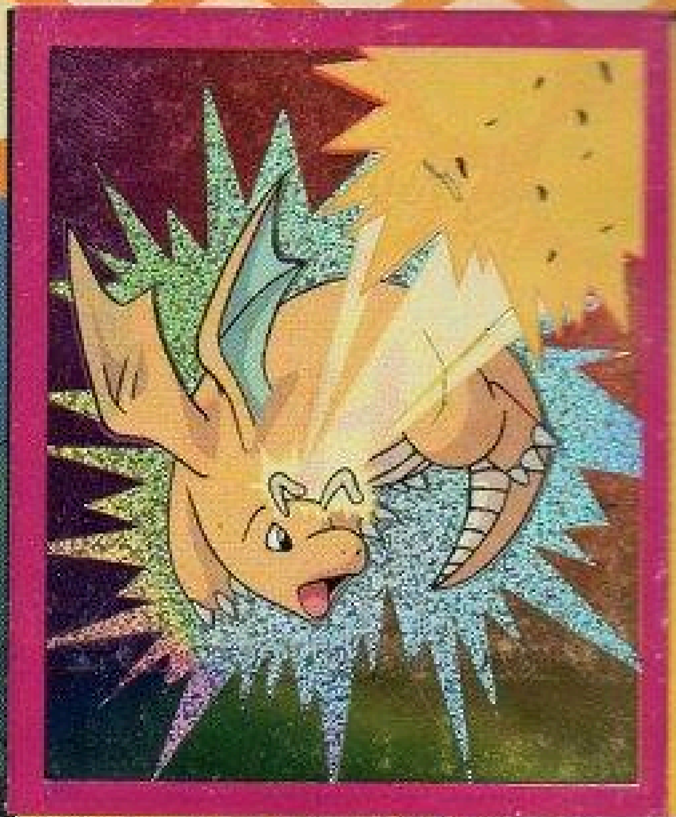


"Gracias por ayudarme a salir. Estuve
disfraz durante horas", dice Bill a



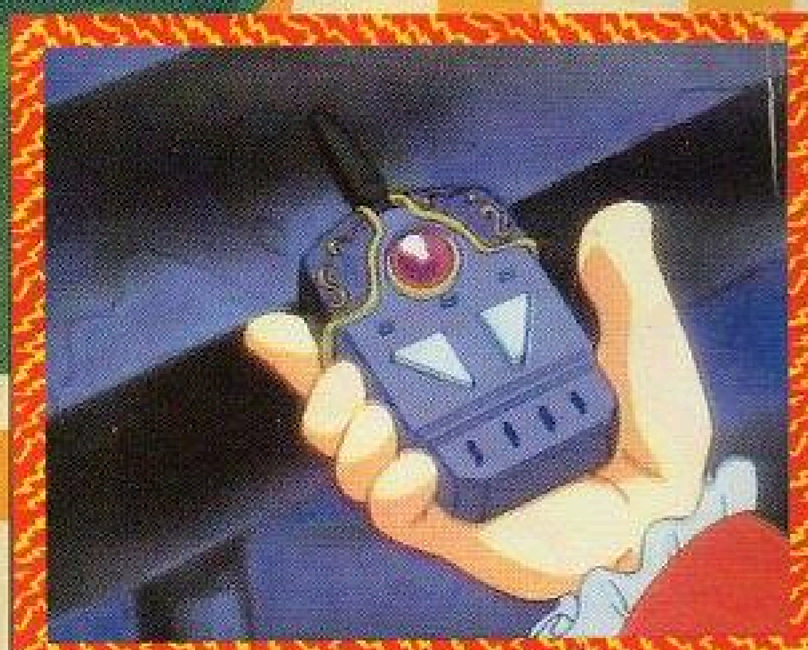
Es un disfraz especial para estudiar a los Pokémon, así puedo saber qué piensan y entenderlos mejor", explica Bill.



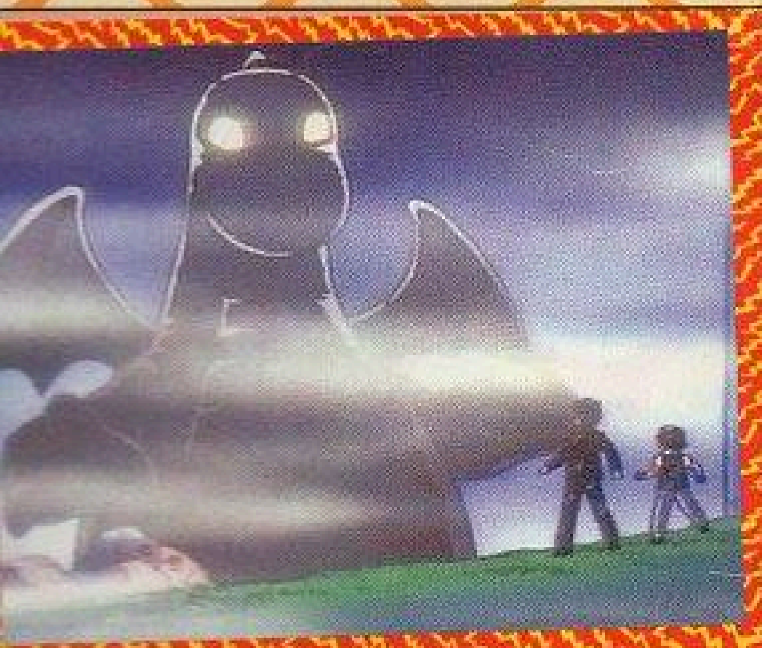




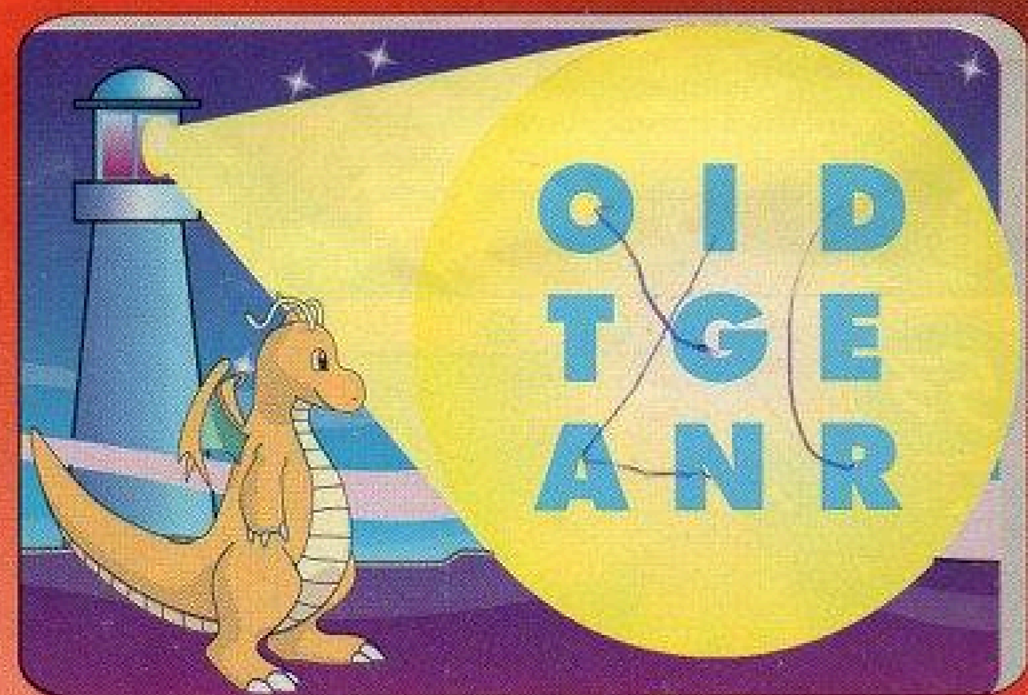
estoy investigando a quizás el Pokémon más grande que existe, y es el único de su especie", comenta Bill.



Bill saca un reproductor de sonido y comenta: "Una noche capté este misterioso sonido proveniente del mar, y me decía seamos amigos".



De pronto escuchan un dulce canto y de entre la niebla aparece el gigantesco Pokémon.



clave secreta

Para evitar que el Team Rocket se entere, desde el faro nuestros amigos nos envían un mensaje en clave. Decífralo ordenando las letras y sabrás el nombre del gigantesco Pokémon que acaban de conocer.

D R A G O N A I E



"Debemos atraparlo para nosotros. ¡Fuego!", grita James.



"¡Exacto! Si es el más grande, debe ser nuestro", rep
Jessie al disparar.



Luego de recibir los disparos, el gigantesco Pokémon ataca al Team Rocket para luego alejarse tristemente.



El Team Rocket, un poco adolorido, comentan en la playa:
"¿Jessie, qué demonios sería eso?"
"Uno de los Pokémon más raros que hay, James, nos vencieron otr



"Espero que algún día regrese el Pokémon gigante a este faro, y entonces seré su amigo para siempre", comenta Bill esperanzado.



Kadabra vs Haunter...

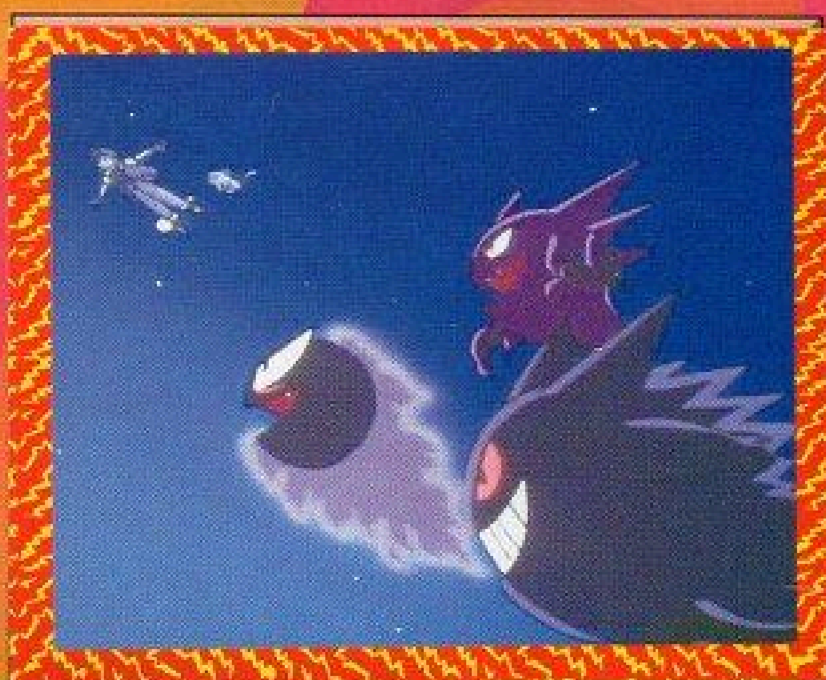
Ash y sus amigos se dirigen a ciudad Azafrán, luego que capturaran en la torre Pokémon de ciudad Lavanda al Pokémon fantasma que necesitaban para vencer al Pokémon síquico de Sabrina.
Ahora Ash está listo para el duelo más peligroso de su vida.



n esta torre habitan los Pokémon fantasmas Gengar, astly y Haunter.



"¡Grrrrr!" Haunter siempre trata de asustar a las visitas para darles la bienvenida.



Ash se hizo muy amigo de los Pokémon fantasmas.



Sus nuevos y divertidos amigos lo querían tanto, que cuando Ash decide partir, no pueden contener las lágrimas.



aunter decide acompañarlos a ciudad Azafrán para nfrentarse a Sabrina.



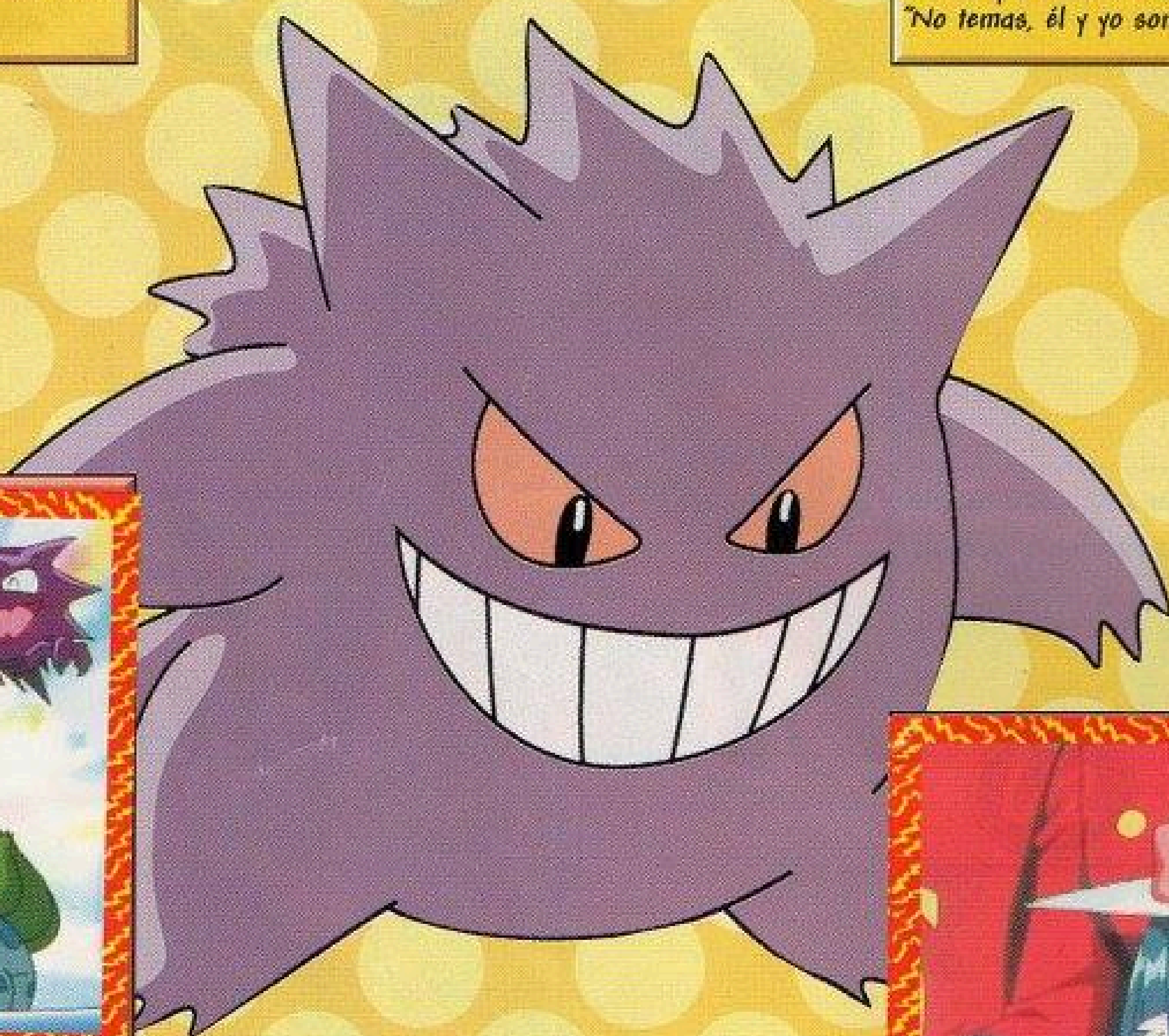


A su manera, Haunter le demuestra su amistad y cariño a Misty.





"Cuida que Haunter no te controle a ti", advierte Brook. "No temas, él y yo somos amigos", le responde Ash.







"¡Vamos a enfrentar y vencer a Sabrina!", dice Ash a sus amigos.



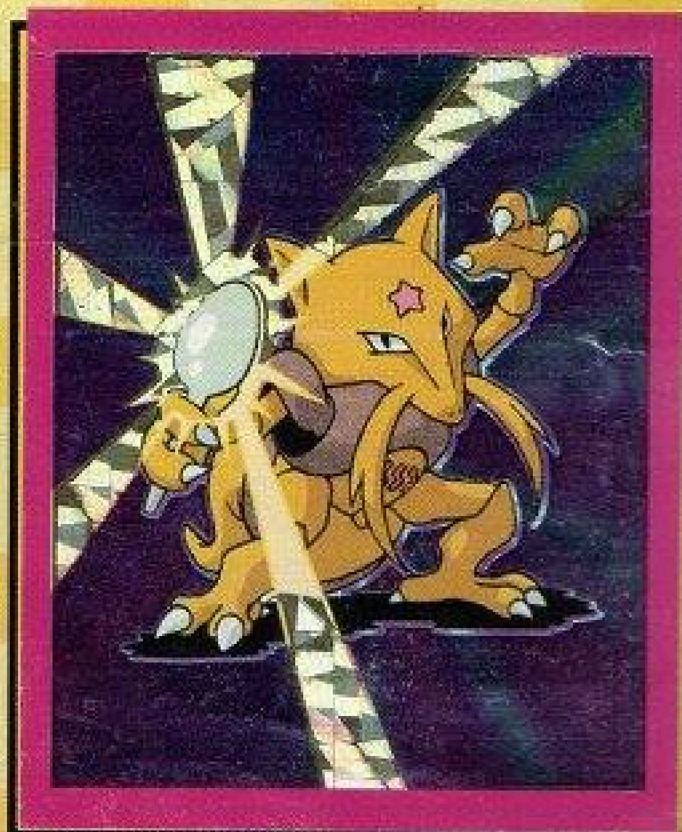
"¿Quieres otra batalla aun después que Kadabra venciera a Pikachu en el último duelo?", dice la siniestra muñeca de Sabrina.







"No me podrás vencer", le advierte Sabrina a nuestro amigo Ash.





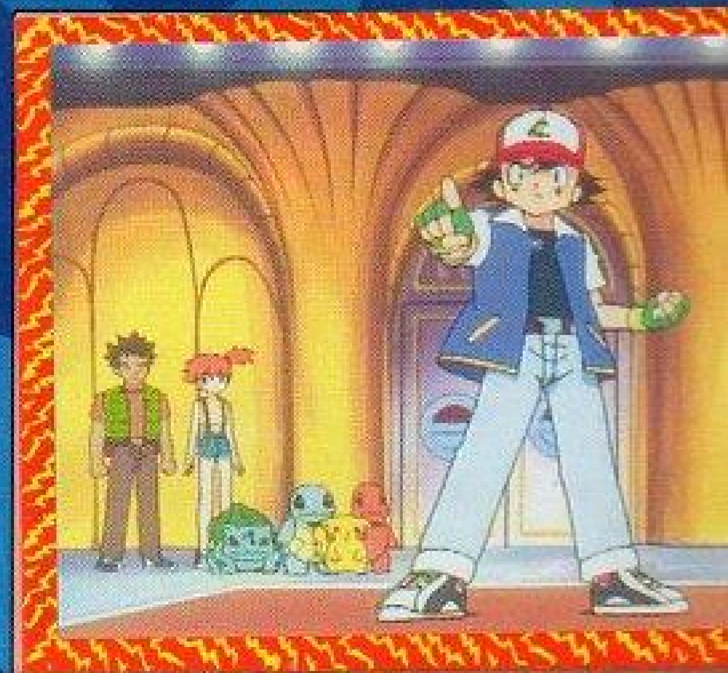
De pronto aparece Kadabra, el Pokémon síquico de Sabrina, listo para entrar en combate.



"¡Haunter, yo te elijo!", grita Ash, preparándose para el duelo.



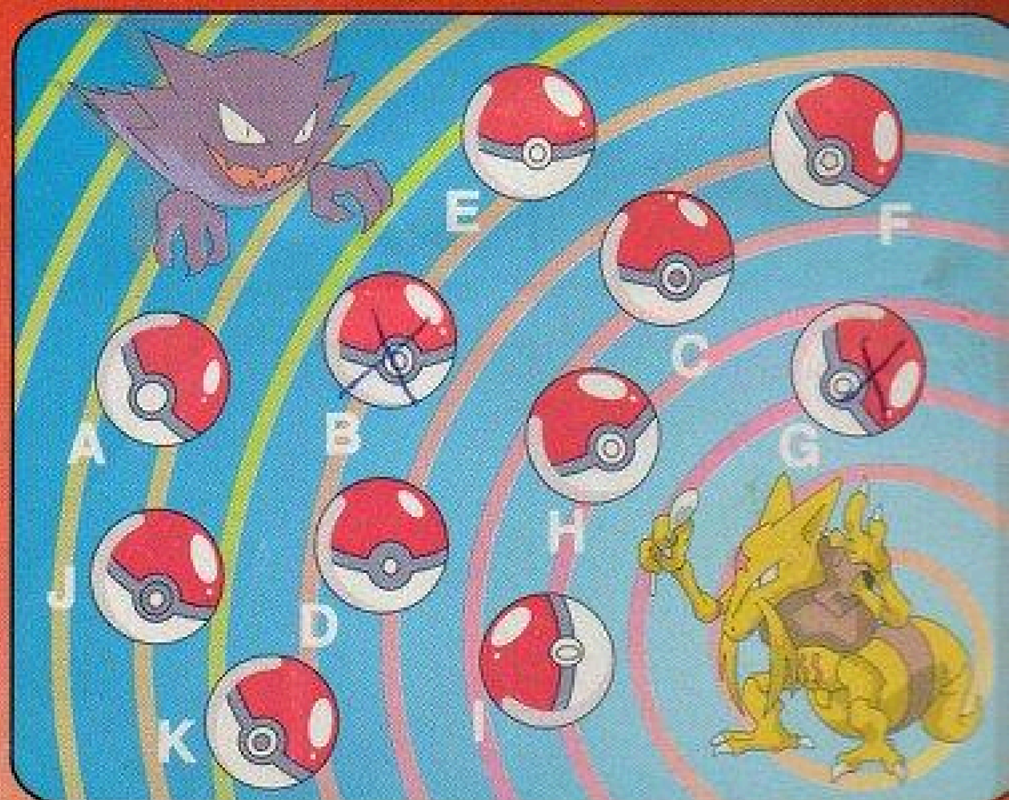
"¿Dónde está tu Pokémon fantasma?, creo que no vendrá", dice burlonamente Sabrina.



Ash y sus amigos quedan desconcertados al ver
Haunter no aparece.



"¿Y bien, ya estás listo? Me aburro de esperar", pregunta desafiante Sabrina a Ash.

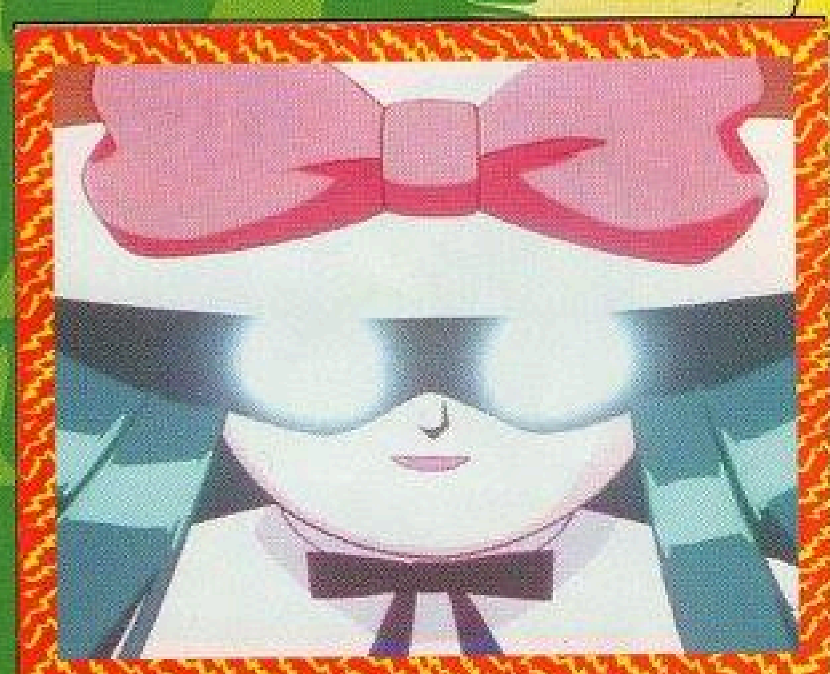


Hipnovisión

Haunter está confundido luego de ser alcanzado por el hipnorayo de Kadabra. Ayúdalo a encontrar cuales de estas Pokéb
son idénticas, o Kadabra te atacará de nuev







La muñeca de Sabrina lanza rayos de sus ojos para inmovilizar a Ash y sus amigos.



Mientras tanto, en la ciudad, Haunter se present[a] al Team Rocket.

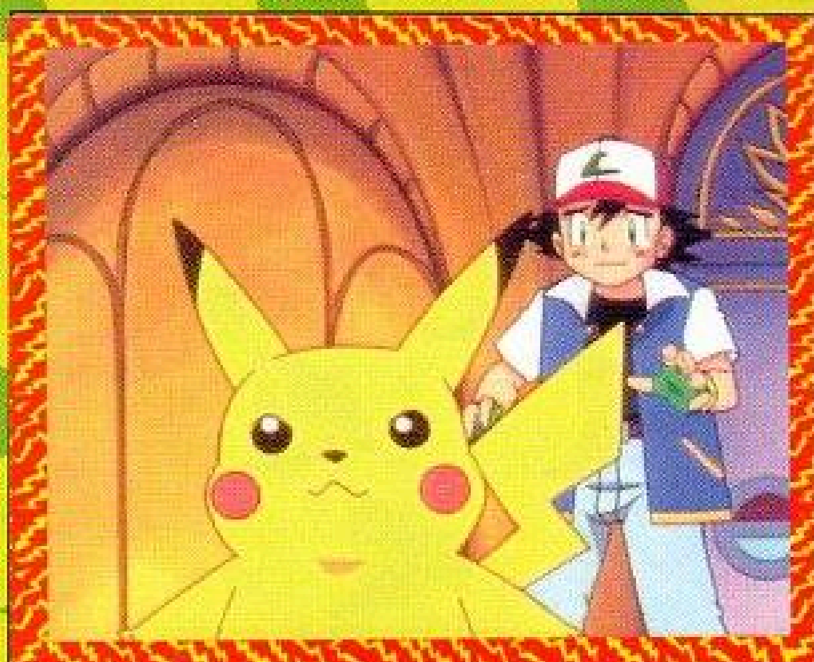


"Jou, jou, jou", ríe Haunter luego de aterrorizar a Jessie, James y Meowth.





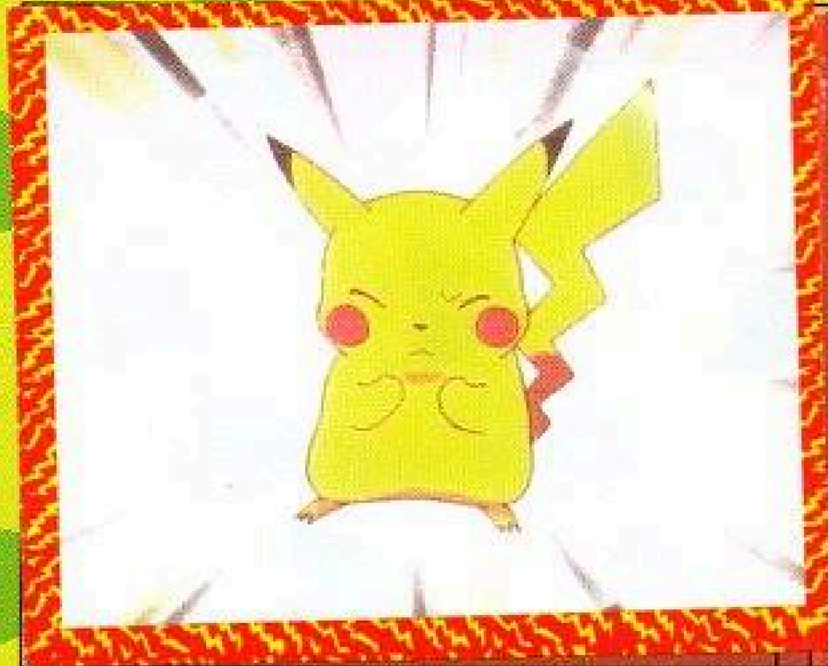
Por favor, no te sueltes Jessie", grita James mientras uelga desesperado.



En el interior del gimnasio de Sabrina, Pikachu le dice a Ash que está dispuesto a combatir reemplazando a Haunter.



Kadabra se acerca peligrosamente a Pikachu, listo para el ataque.



Pikachu usa un poderoso ataque trueno, pero Kadabra lo resiste.



adabra usa su potente hipnorayo contra Pikachu, y gra inmovilizarlo por unos segundos.

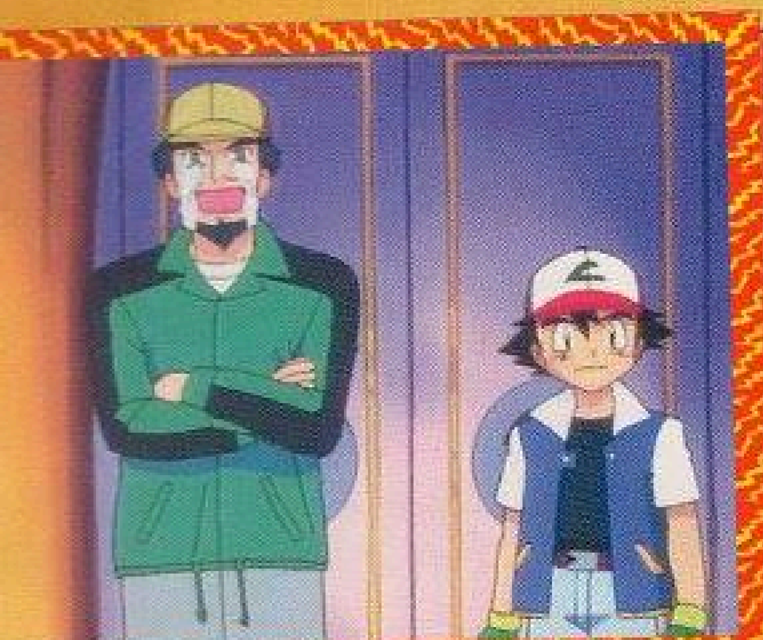


De pronto aparece Haunter y se acerca a Sabrina haciendo muecas y ruidos para asustarla.



Los locos gestos de Haunter logran lo que nunca nadie había podido jamás: hacer que Sabrina sonriera.

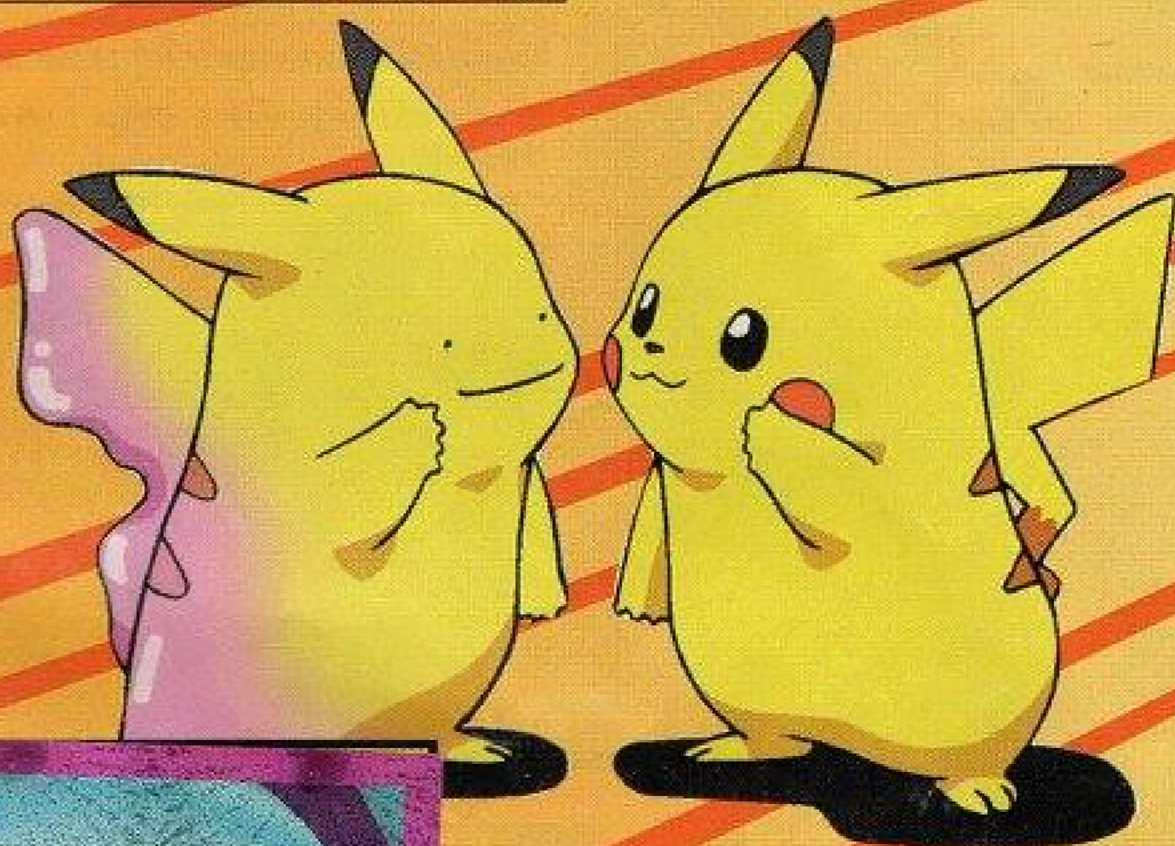




"Nunca la había visto reír. ¡Qué emocionante!", le comenta con lágrimas en los ojos el misterioso padre de Sabrina a Ash.



Sabrina no puede contener la risa y se regocija de poder reír otra vez.







Para el Team Rocket las cosas se pusieron muy duras después de su caída al ser asustados por Haunter. "Fuimos vencidos otra vez", se lamentan.

Inscríbete en el Club Salo

Por sólo $6.500 al año recibirás

Tu maleta de socio con

Tu polera de socio

Tu carné de socio

Tu cuponera

4 CUPONES DE CANJE
POR UN ALBUM GRATIS C/U.
4 CUPONES DE CANJE POR
10 ULTIMAS LAMINAS.
4 CUPONES PARA PARTICIPAR EN SORTEOS
ESPECIALES SOLO PARA SOCIOS.
4 CUPONES DE CANJE (2 SOBRES C/U.)
2 CUPONES DE CANJE
KENTUCKY FRIED CHICKEN.
3 CUPONES DOMINO'S PIZZA
1 CUPON DCTO. MAMPATO
1 CUPON DCTO. PARQUE HOLLYWOOD
1 CUPON DCTO. MUNDO MAGICO
2 CUPONES CINE HOYTS
1 CUPON BLOCKBUSTER

DONDE INSCRIBIRTE

Para gozar de todos los beneficios del Club Salo, inscríbete en nuestra sede de Bellavista 044, Metro U. de Chile, Kioscos Salo Alto Las Condes, Parque Arauco, Mall Arauco Maipú, Plaza Vespucio, Plaza Tobalaba, Mall Puente Alto, Shopping Viña del Mar, Blockbuster, locales Village adheridos y distribuidores Salo autorizados o si quieres puedes hacerlo por correo.
Junto con la inscripción recibirás la maleta de socio con la cuponera, y el carné te lo enviaremos por correo con la lista de convenios para socios. Para inscribirte por correo o para cualquier consulta llámanos al teléfono:
460 1681 - Bellavista 044.

VISITANOS EN INTERNET

www.clubsalo.cl



NUEVA ¡INSCRIPCION!

Por sólo: $ 2.700 Hazte socio

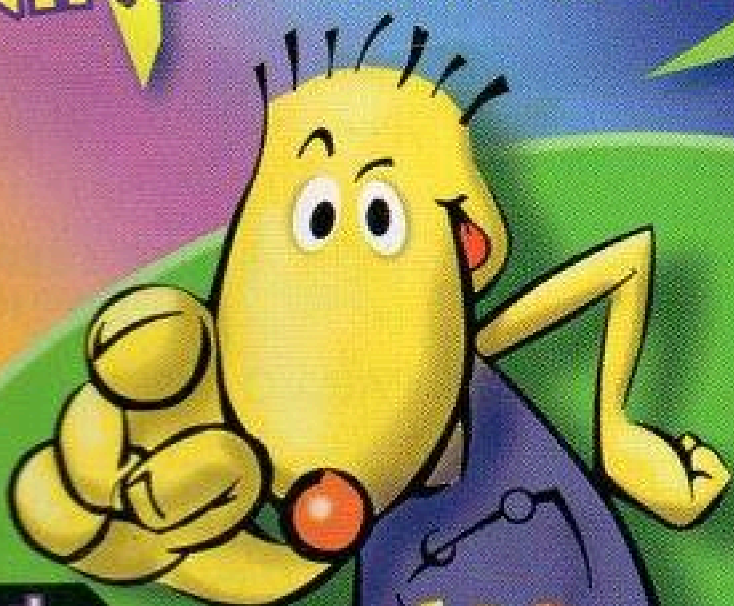
Y recibirás...
Carné de socio del Club Salo.
4 Cupones de canje.
2 Cupones de descuento.
y muchos beneficios más.

PARA CUALQUIER CONSULTA LLAMANOS AL TELEFONO: 460 1681



ADEMAS
INSCRIBE A TU HERMANO POR SOLO $ 3.900

LOS NIÑOS TAMBIEN VOTAN



www.salo.cl
Ingresa al mundo virtual Salo y encontrarás:
-Vota por tu próximo álbum.
-Tu kiosco virtual.
-Novedades y sorpresas.
-Los ganadores de los sorteos.

PARTICIPA Y GAN

una inscripción a

Club Salo

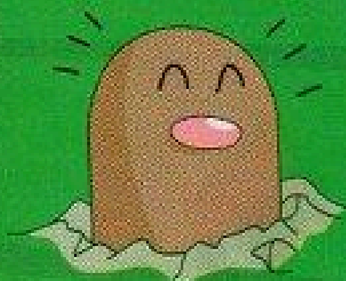
Elige tu próximo álbum y participa en el sorteo de 1[...] inscripciones en el Club Salo; además, si votas por el t[...] ganador podrás ser uno de los 5 integrantes del Com[...] Editorial "Amigos Salo". Recibirás una credencial y participarás en encuestas, ideas y proyectos editoriale[...] fin de año serás invitado a una reunión del Comité pa[...] conocer Salo, lo más entretenido...
Esta campaña durará 4 meses, el día 19 de noviembre [...] contarán los votos y se sortearán los premios. Los result[...] de la elección y los ganadores se publicarán el día 28 noviembre en el diario Las Ultimas Noticias.

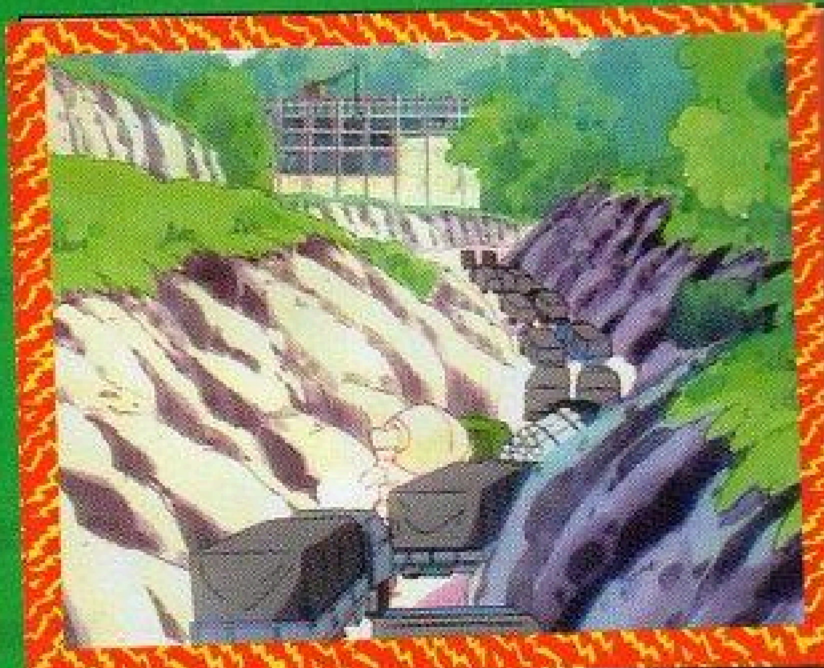
SAQUEN A ESOS DIGLETT...

Pasados varios meses desde que Ash salió de su casa en Pueblo Paleta en su viaje Pokémon y después de muchas aventuras y descubrimientos, el grupo se encuentra en un lugar en las montañas.



En un claro del bosque, el Team Rocket disfruta de un picnic cuando escuchan una fuerte explosión cerca del lugar.

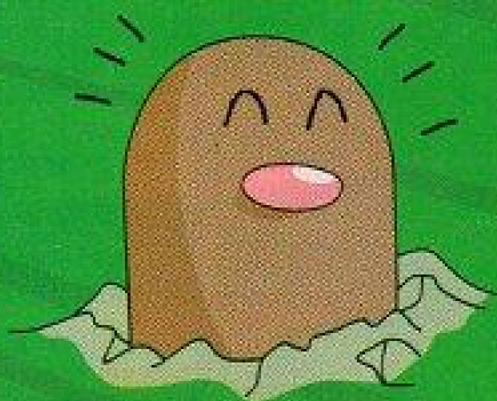


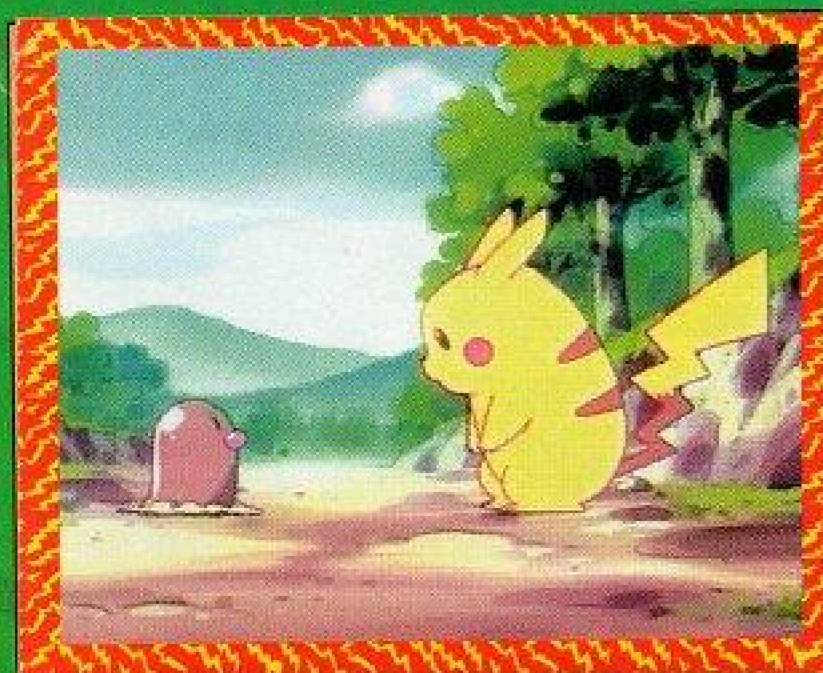


La construcción de una gran represa resulta ser la causante de tanto alboroto.



uego de un leve temblor, aparece desde bajo tierra un iglett a saludar.

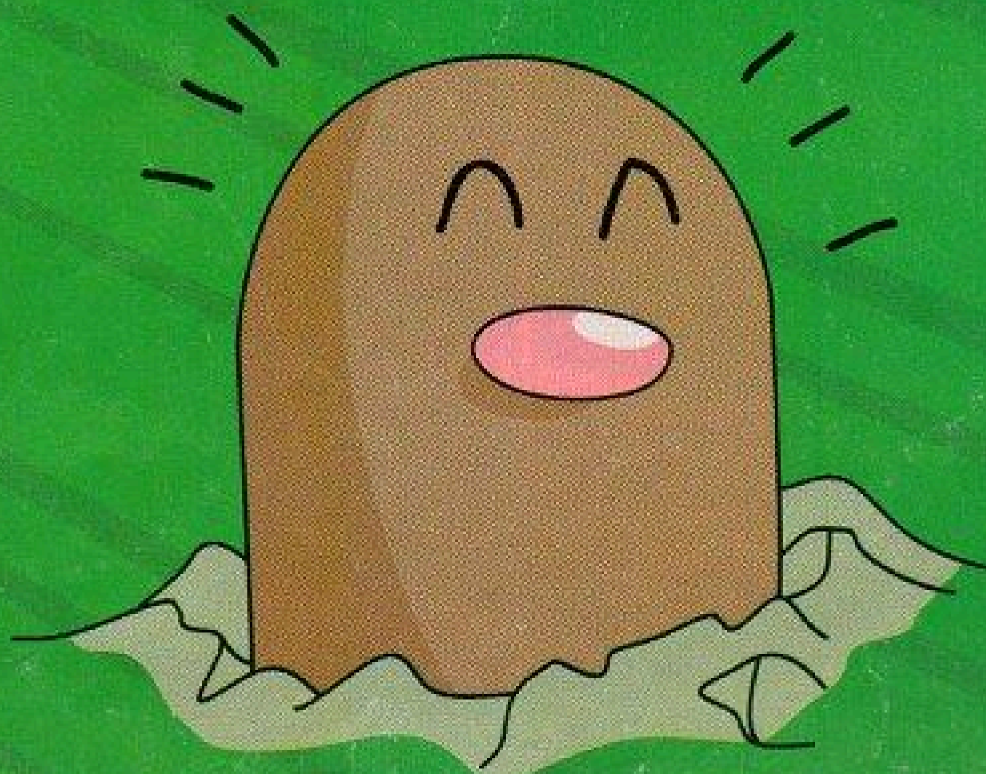


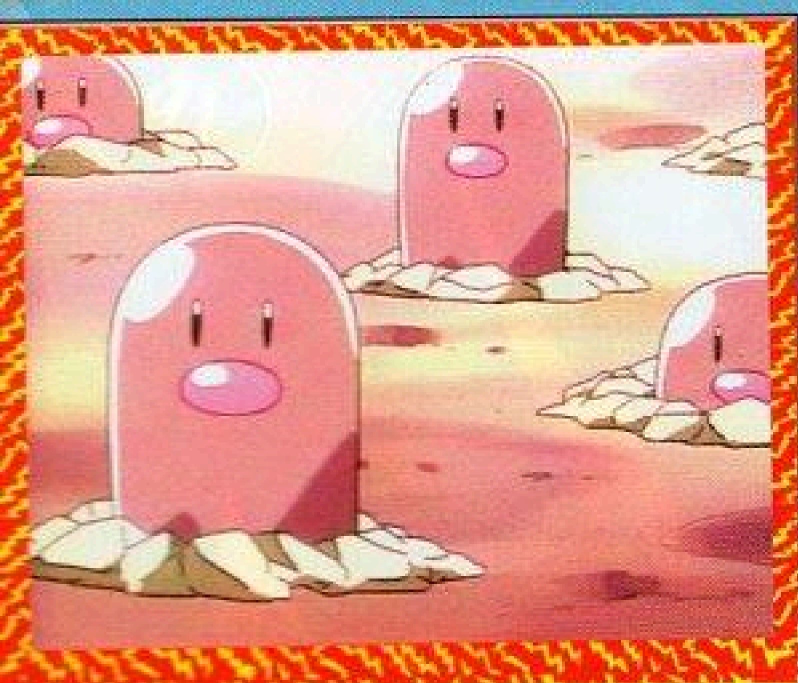


Pikachu, muy entusiasmado, se acerca a saludar a un nuevo amigo.



"¡Estos Diglett están destruyendo todo!", les comenta desesperado un obrero a nuestros amigos.





Cerca del lugar, un grupo de Digletts entran y salen de sus agujeros en la tierra, generando un pequeño temblor.



"¡Grrrrr! Daremos una recompensa al entrenador Pokémon que los detenga", les cuenta el obrero.



Gary Oak es el primer entrenador Pokémon que acude al llamado atraído por la recompensa.



El engreído de Gary les presenta a su club personal de admiradoras.



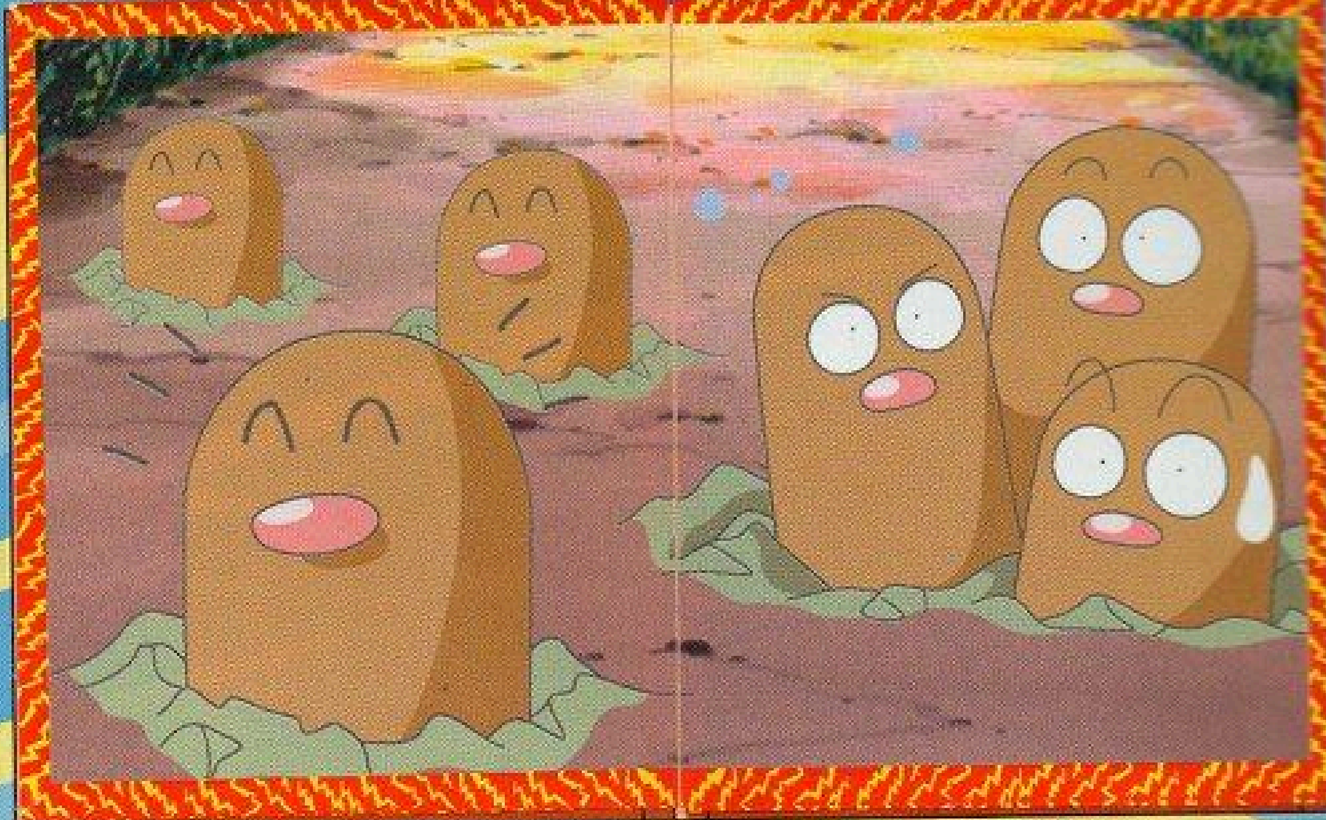
"¿Podría alguna de ustedes darme su teléfono?", pregunta Brook a las chicas.



"Entrenadores Pokémon, aquí tienen al Diglett, un Pokémon insecto parásito de este siglo", indica el obrero a la concurrencia.



ary hace una breve exposición a los invitados, explicando
ue los Digletts son técnicamente un Pokémon insecto,
ero no parásito.





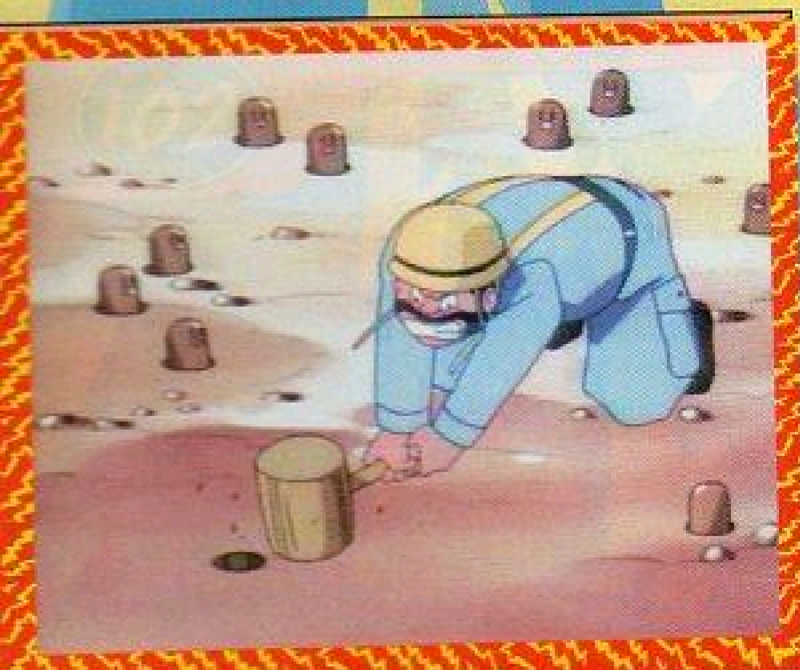


"Esto será suficiente para detenerlos", dice Gary mientras lanza su Pokéball.



"Por alguna extraña razón, los Pokémon no quieren enfrentarse a los Diglett", le comenta Gary a Ash, desconcertado.



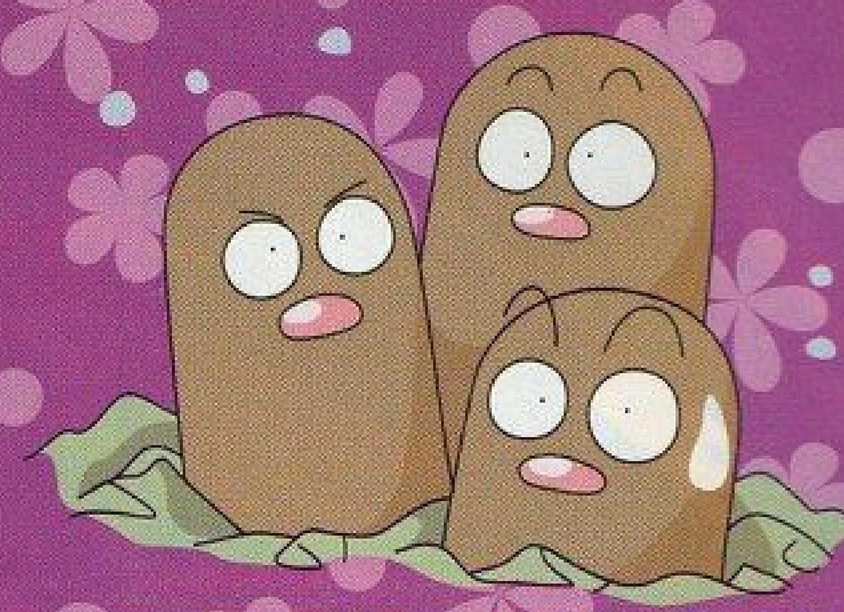


El obrero, dsesperado, trata de acabar con los Diglett por sus propios medios, sin lograrlo.





"¡Hasta la vista, mis pobres rivales!", se despide Gary al ver que los Pokémon no enfrentarán a los Diglett.





"No puedo entender por qué los Pokémon no quisiera combatir a esos Diglett", comenta Misty mientras s bañan en unas termas.

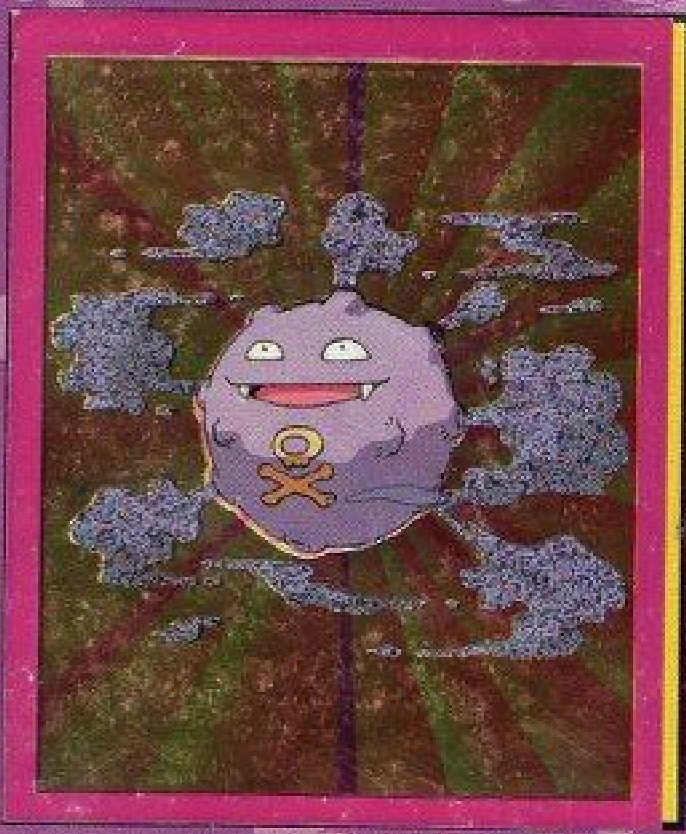


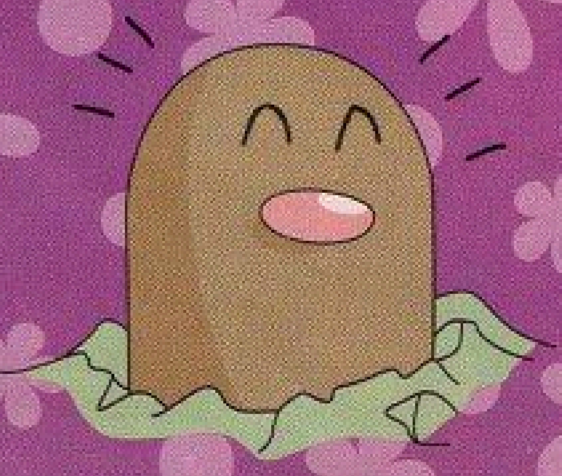


"¿A qué crees que se deba eso, Pikachu?", pregunta Ash.



Un grupo de Diglett se asoma entre las rocas a saludar a Ash y sus amigos.







"¡Miren! Pikachu quiere que los sigamos, vamos tras ellos", exclama Ash.

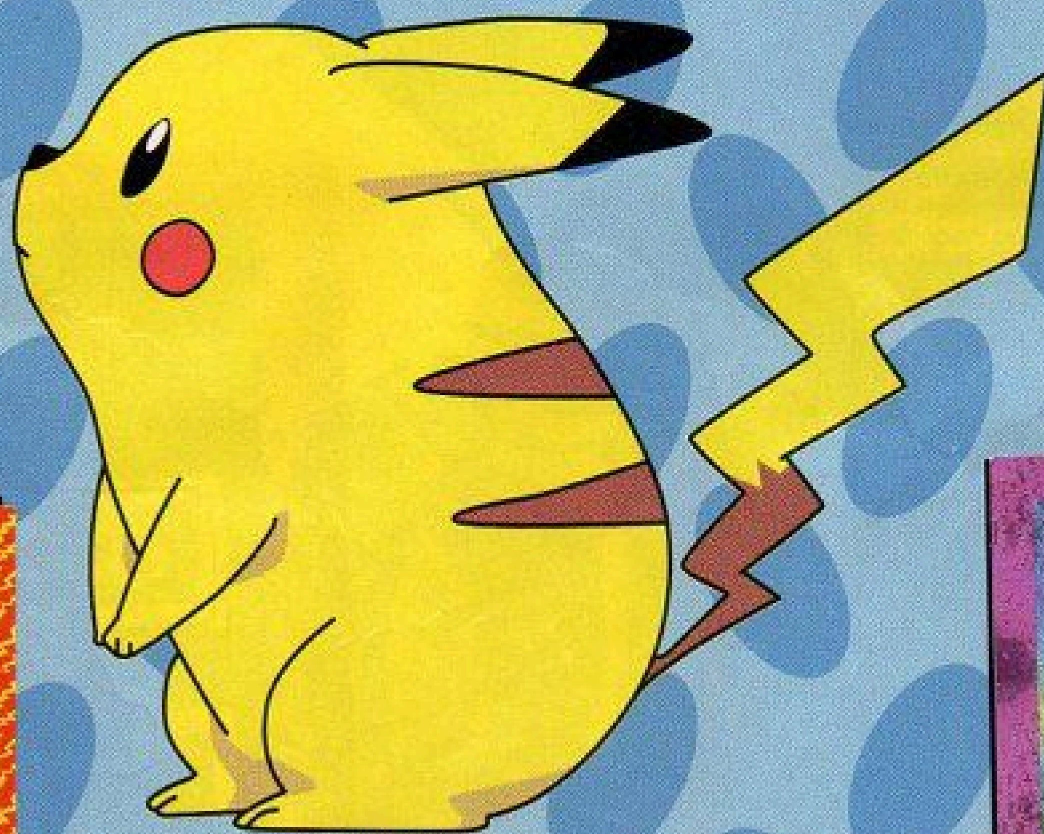

chu sigue a los Diglett, y se da cuenta que ellos y Dugtrio cavan en la tierra para sembrar la hermosa tación que existe.

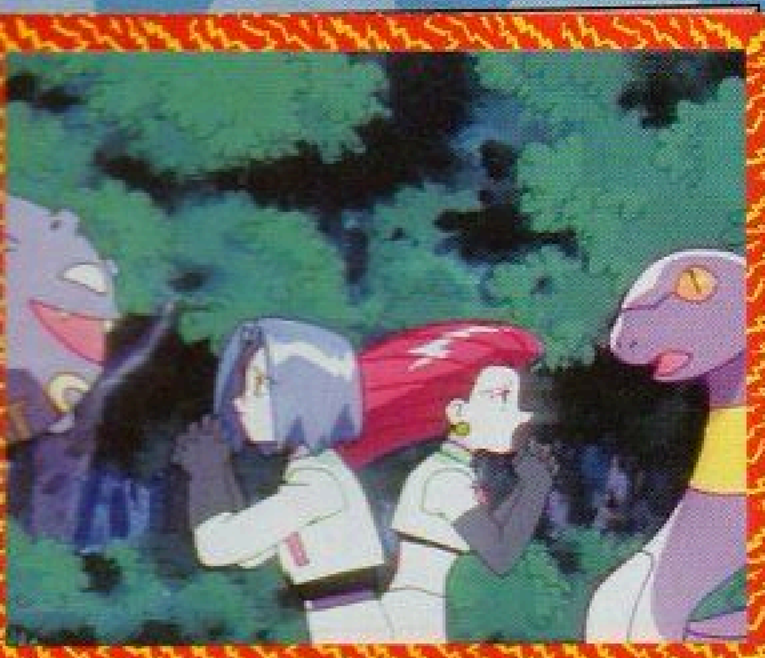


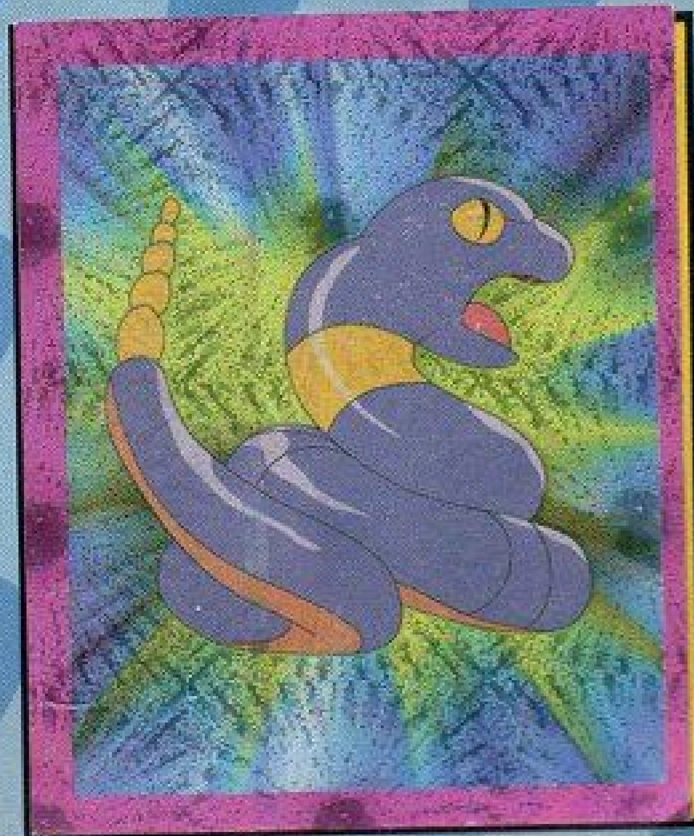

Los Dugtrio abren la tierra para que los Diglett siembren las semillas y así crear hermosos bosques, árboles y plantas.



En un momento Ash y sus amigos visualizan que la represa causará una gran tragedia a muchas especies y que es por eso que los Diglett atacan la obra.




Escondidos en el bosque, el Team Rocket prepara un nuevo ataque.

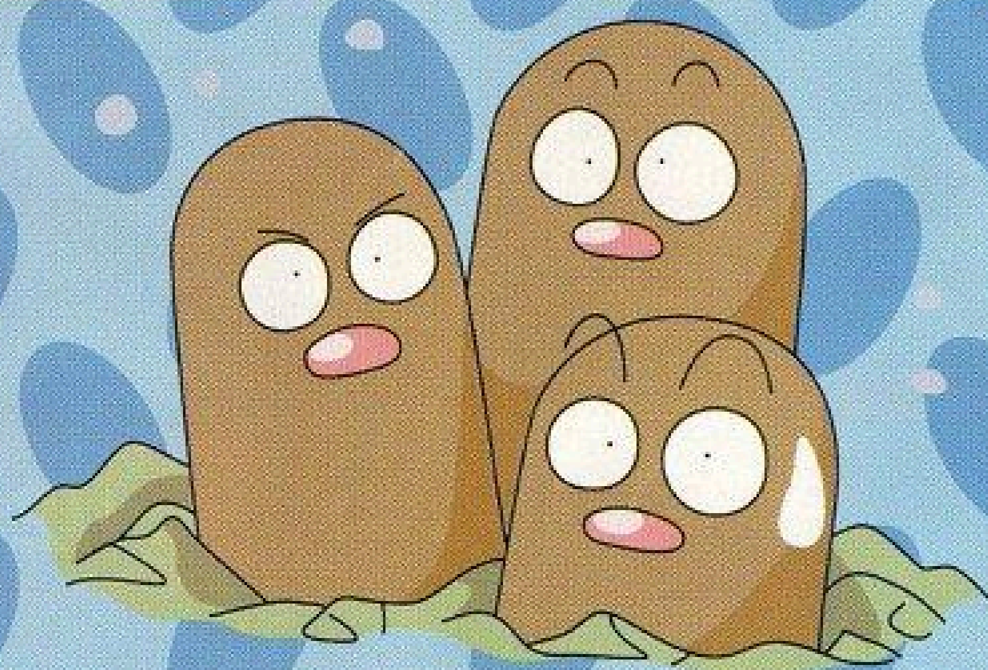


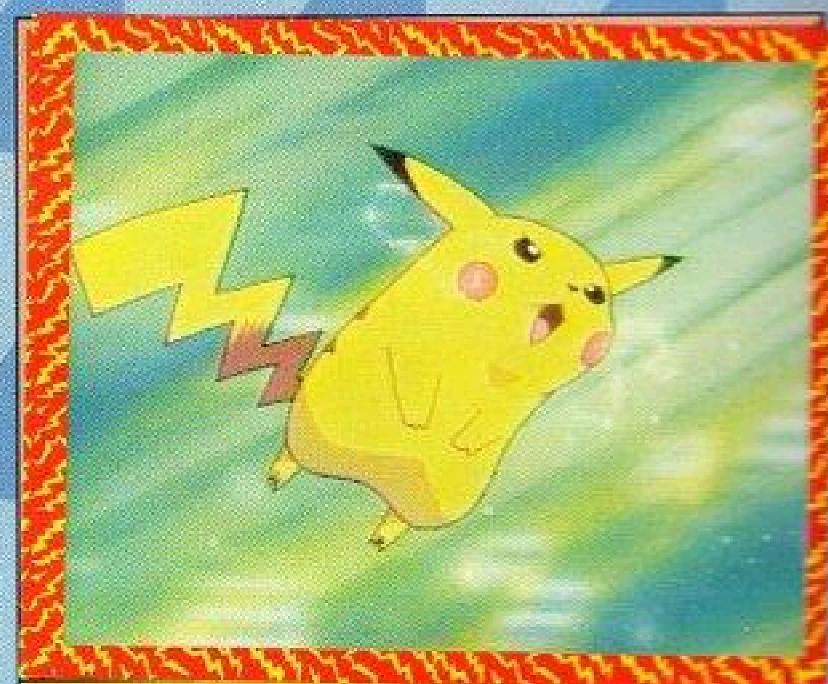


Arbok Pokémon del Team Rocket, se preparan para atacar.



Meowth les indica hacia dónde se encuentran Ash y sus amigos.

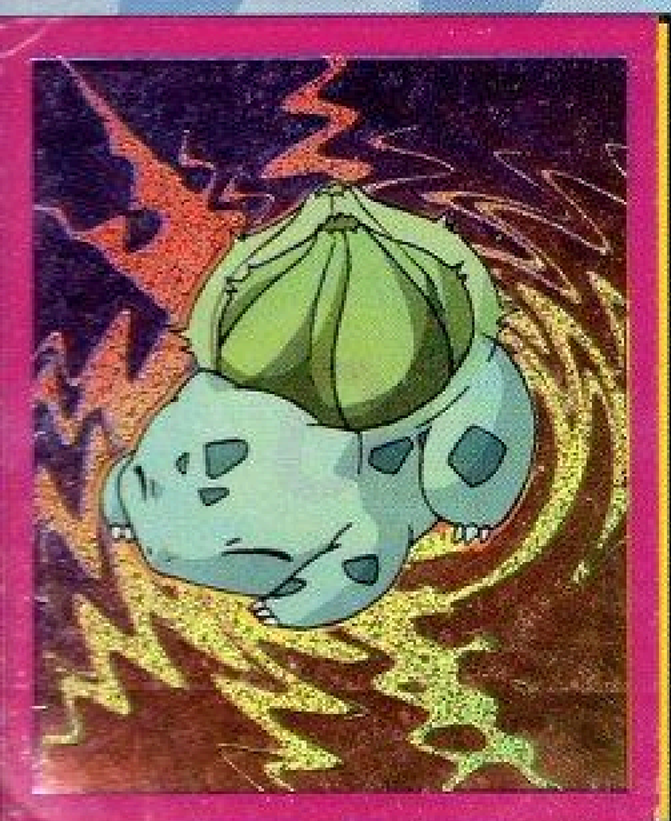




Pikachu ataca ferozmente a los Pokémon del Team Rocket y les da una buena lección.



"¡Pikachu, ataque de trueno!", ordena Ash dispuesto a combatir.



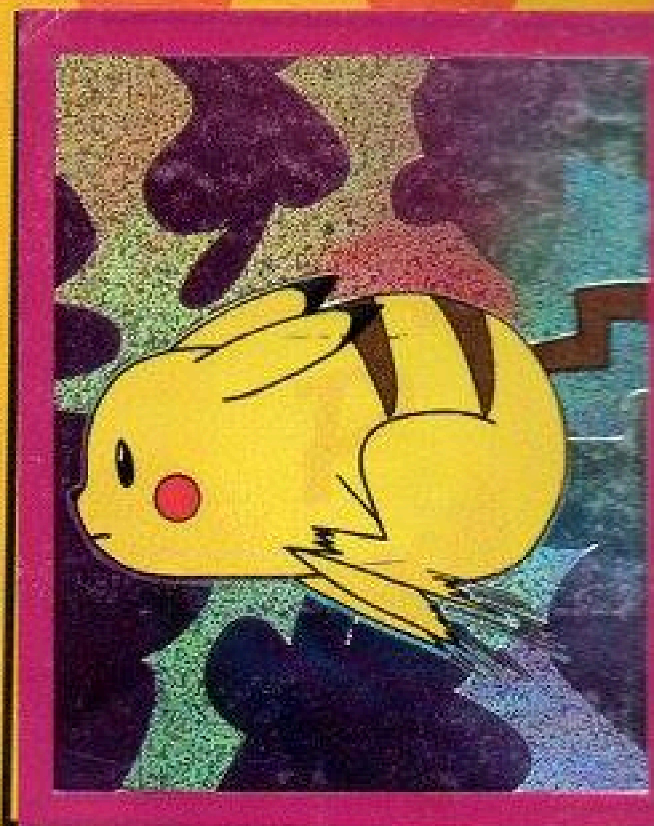


Laberinto

Un Diglett necesita llegar donde un Dugtrio para poder juntos detener la obra de la represa que destruirá las especies y vida del bosque. Para ello debe encontrar el camino, pero con cuidado de ser atrapado por una Pokéball o caer en la trampa de dinamita.

ADIOS, PIKACHU...

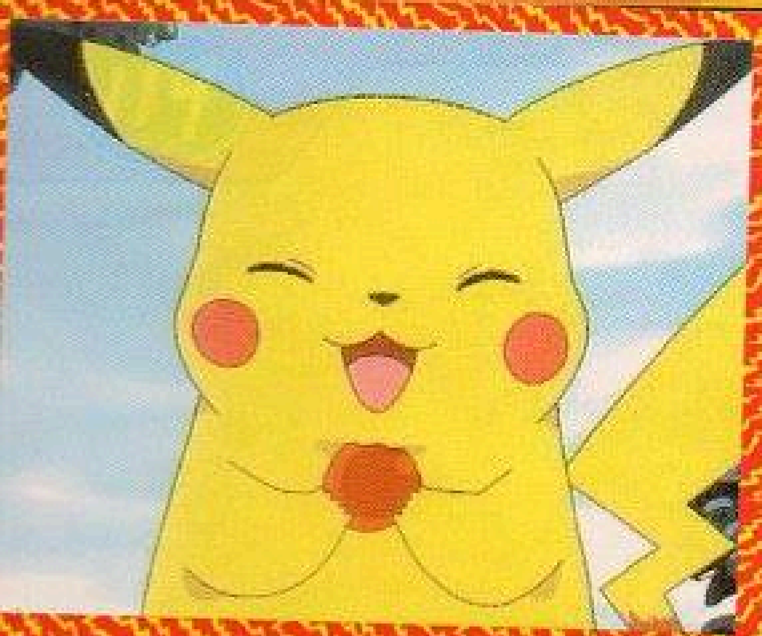
Nuestro héroe, Ash, junto con sus amigos Misty y Brook, continúan en su viaje para convertirse en maestros Pokémon.
Cansados de sus aventuras, decidieron tomarse un descanso en un lugar tranquilo.





"¡Qué hermoso lugar para descansar!", dice Ash, maravillado por el paisaje.





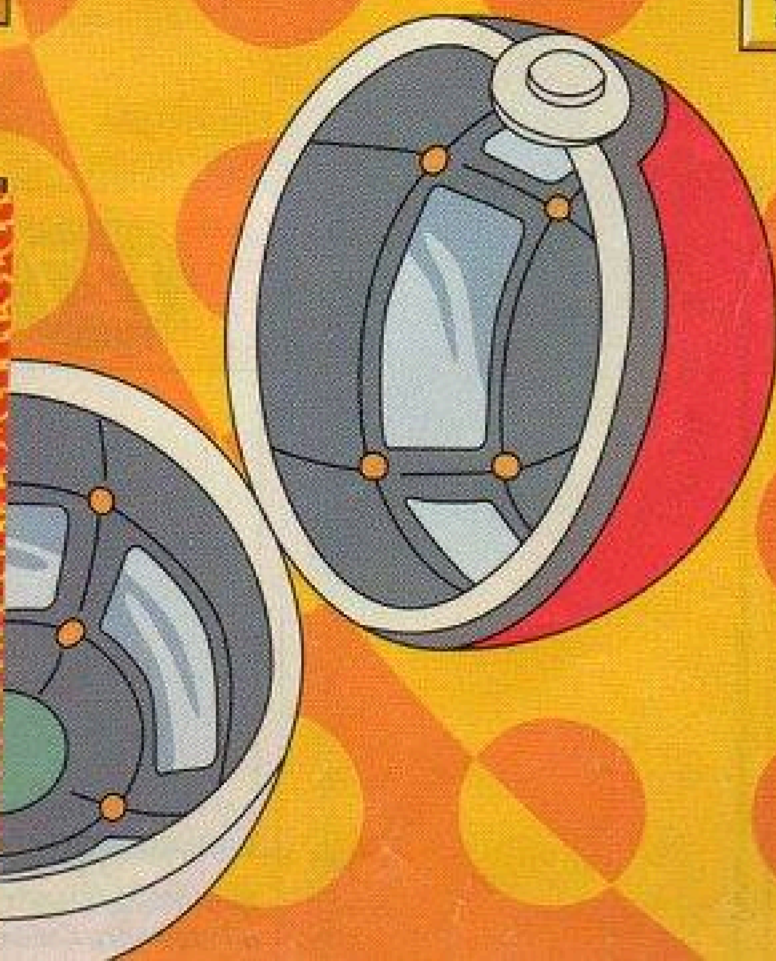
Pikachu disfruta de las deliciosas frutas del lugar.

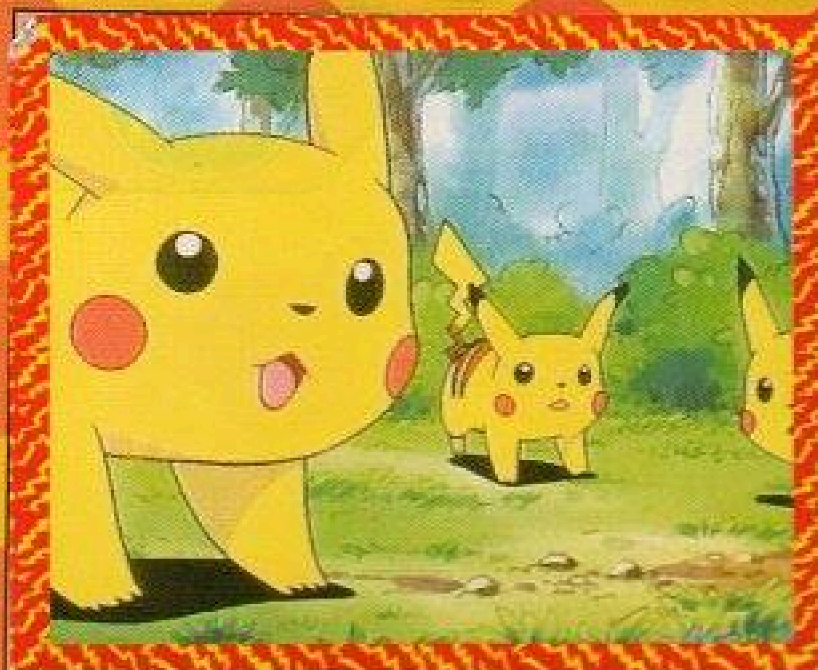


Luego de trepar un árbol, Ash cae al suelo adolorido. "¿Pika, Pikachu?", le pregunta Pikachu a Ash para saber si se encuentre bien.



Pikachu corre entre la vegetación cuando de pronto se encuentra con una colonia de Pikachus salvajes que juegan en el bosque.





De pronto los Pikachus salvajes ven con asombro acercarse a nuestro amigo Pikachu.

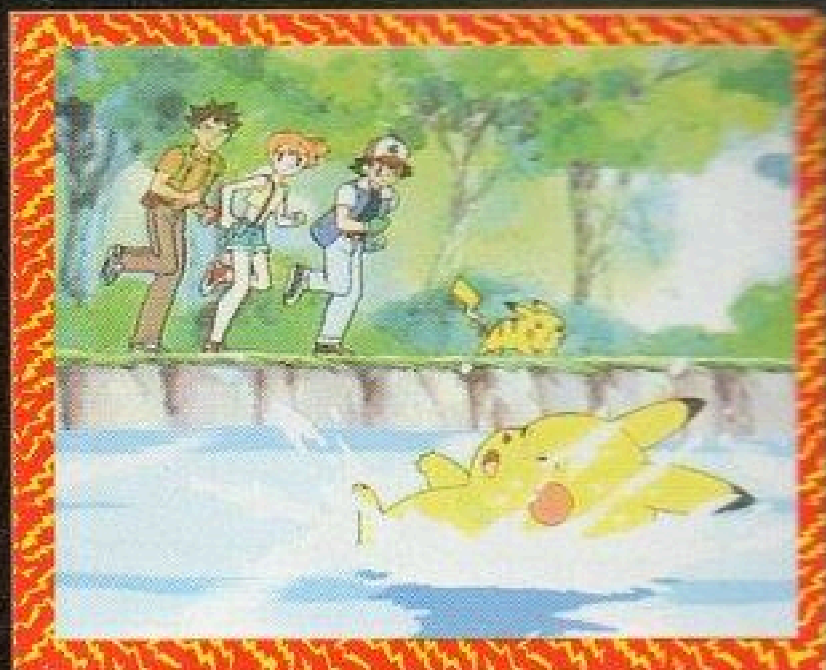

"¡Pika, Pika!", lo saluda amistosamente.


Un pequeño Pikachu se acerca a examinar y saludar a nuestro amigo Pokémon.

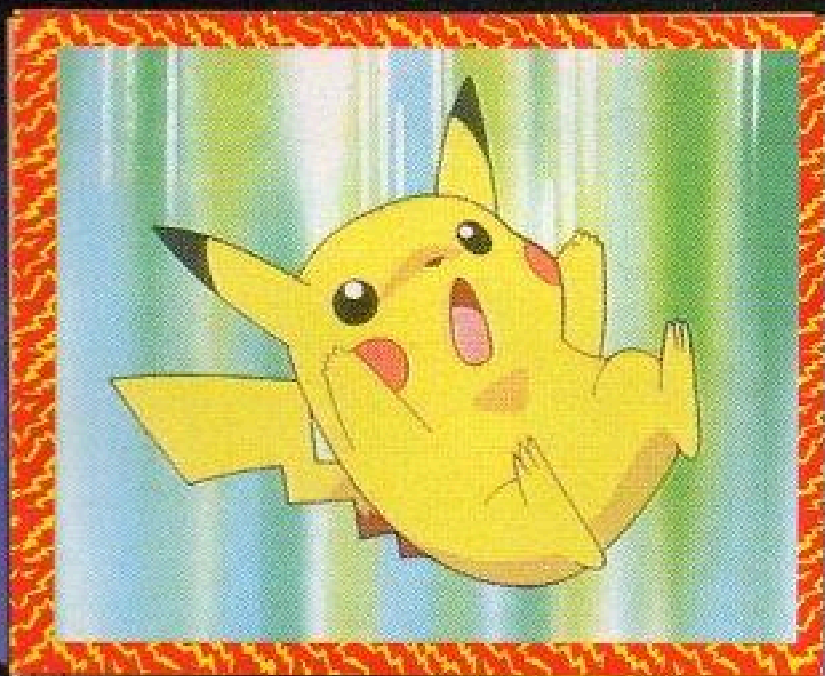

Una vez que lo reconoce como uno de ellos, hacen su saludo fraternal Pikachu.


Luego de saludarse, la manada de Pikachus se acerca a jugar.

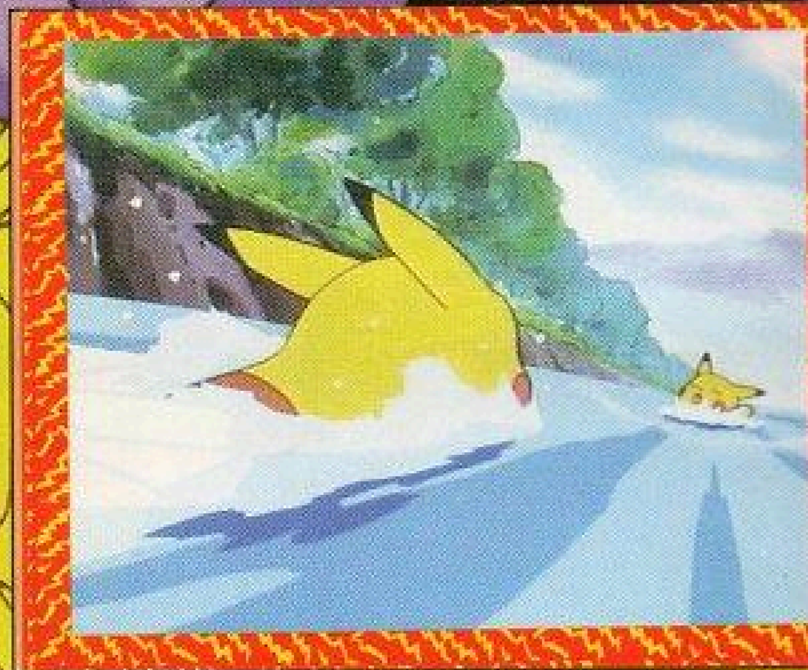

Más tarde, mientras descansan, un Pikachu los observa atentamente desde la rama de un árbol.



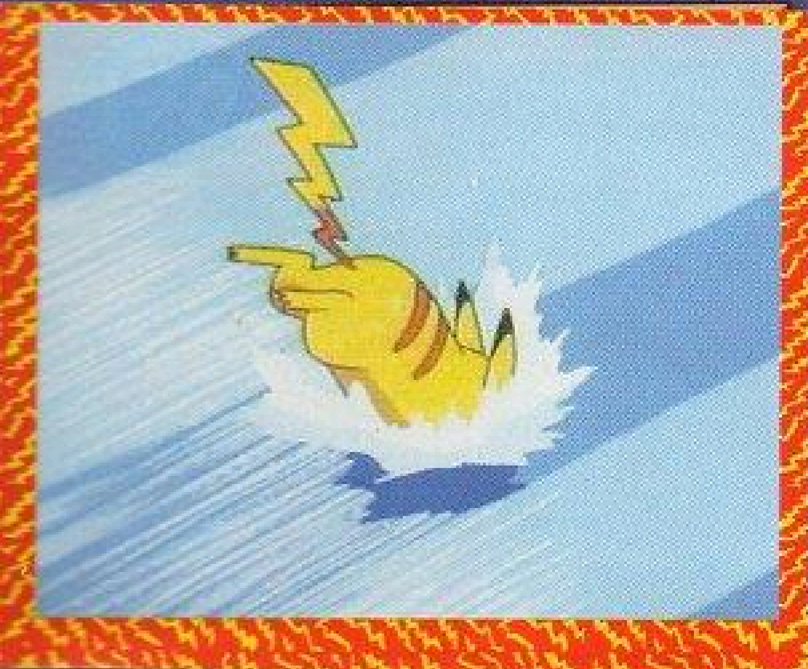
"¡Corramos rápido, hay que salvarlo!", grita desesperado Ash.



De pronto sienten un fuerte ruido de una rama quebrándose. "¡Es un Pikachu y va a caer al río!", advierte Misty.



La corriente es muy fuerte, pero nuestro heroico Pikachu está decidido a salvar a su amigo.



En una temeraria acción, nuestro amigo Pikachu se arroja al río para rescatarlo.

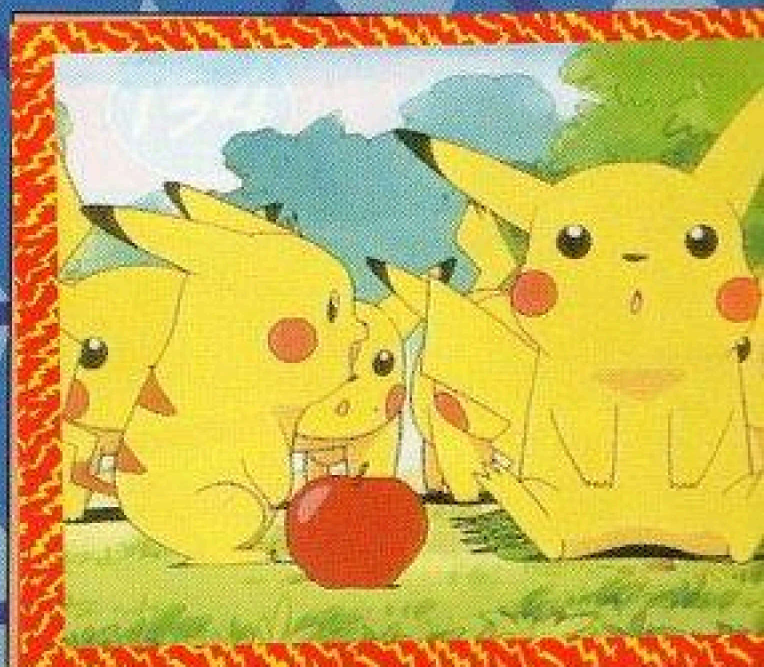




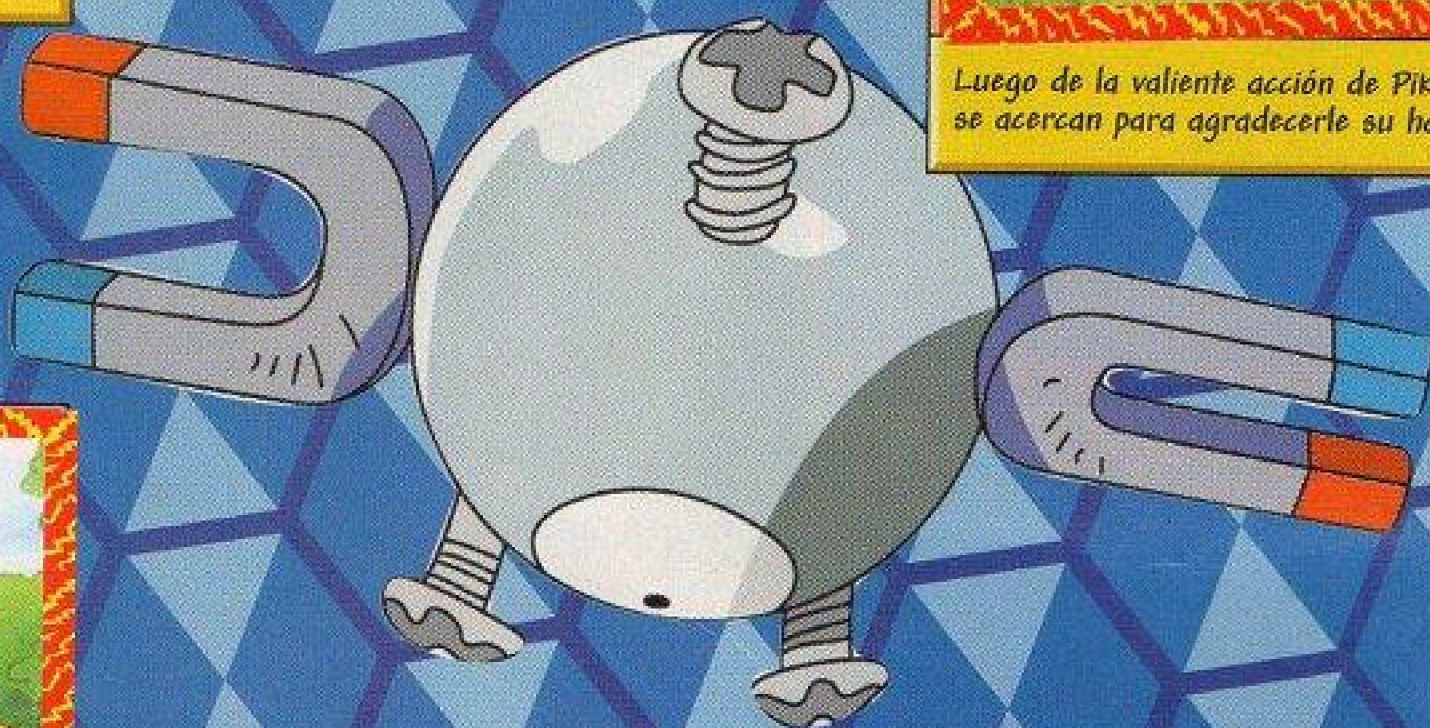
Pikachu logra agarrar a su amiguito en las torrentosas aguas del río.

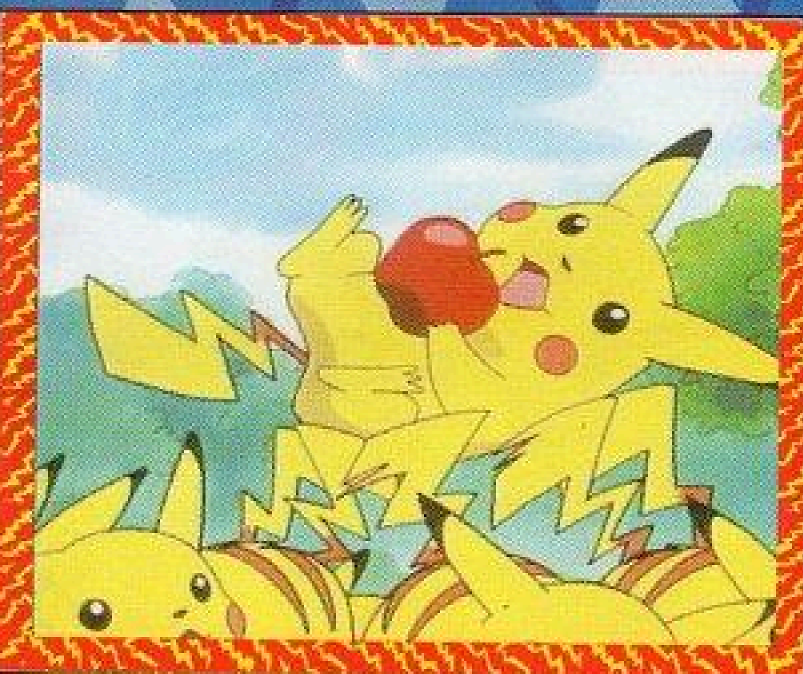


Los demás Pikachus corren a socorrerlos y se descuelgan de un árbol para salvarlos.

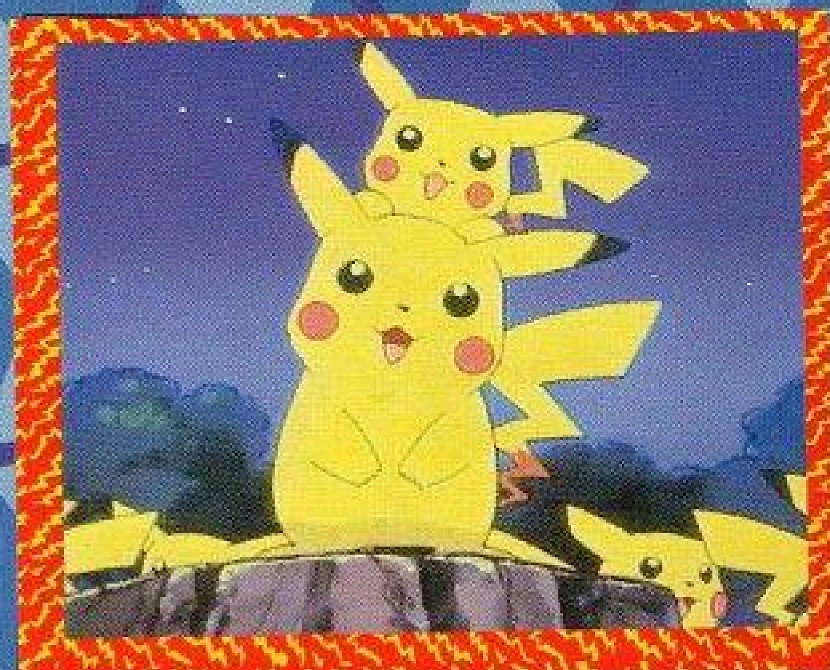


Luego de la valiente acción de Pikachu, sus amiguitos se acercan para agradecerle su hazaña.

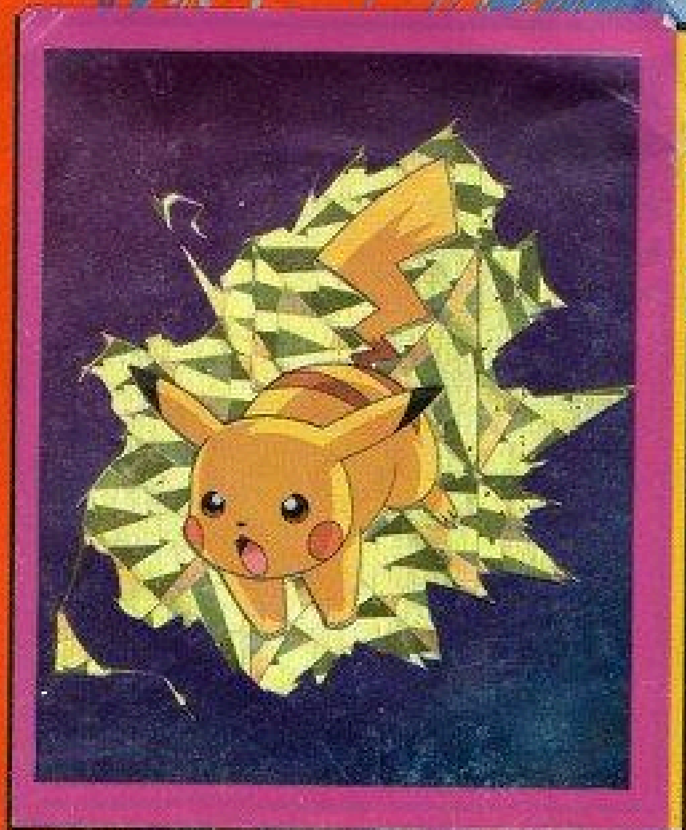




Pikachu es manteado como un héroe por sus alegres y entusiasmados amigos.



La comunidad de Pikachus salvajes celebran una fiesta cantando y bailando para despedir a su amigo héroe.





"Pika, Pika, Pikachu", se despiden alegres de nuestro amiguito.



"Creo que Pikachu debería quedarse con sus hermanos", comenta triste Ash.

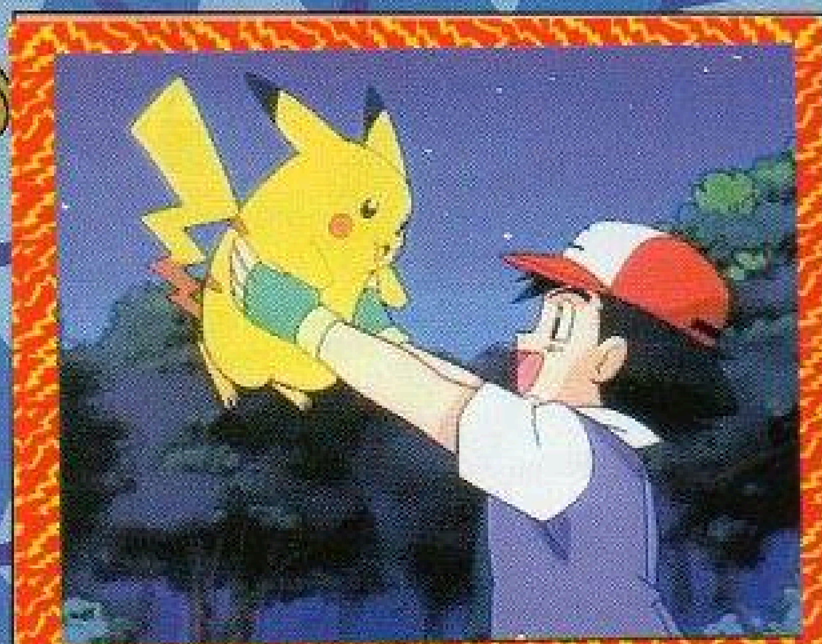


Ash decide despedirse de Pikachu, para que éste regres libre con los suyos. "Adiós, amigo, por favor, no me sigas".





Pero Pikachu lo sigue, indicándole que es con él con quien quiere ir.

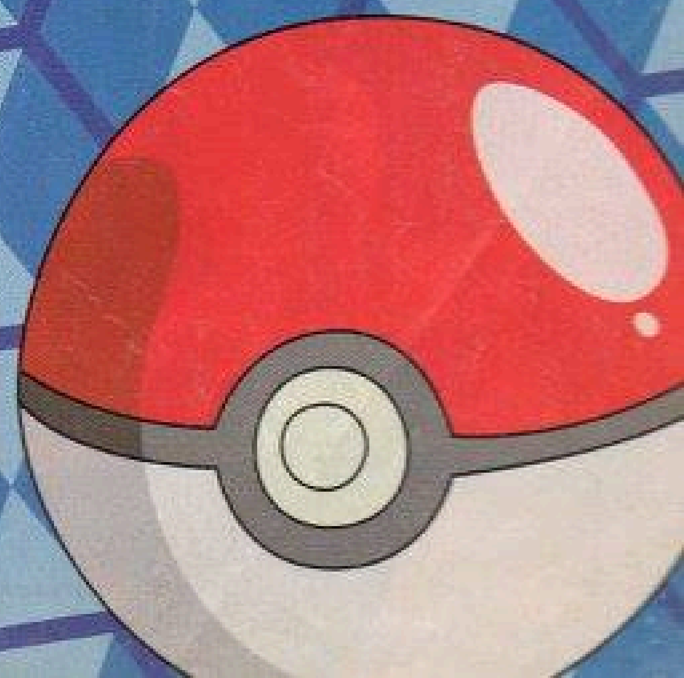


Ash, emocionado y feliz, abraza a Pikachu en señal de amor y amistad eterna.



En un bello atardecer, nuestros amigos, juntos otra vez, se preparan para continuar su viaje Pokémon.





A este nivel todos ganan





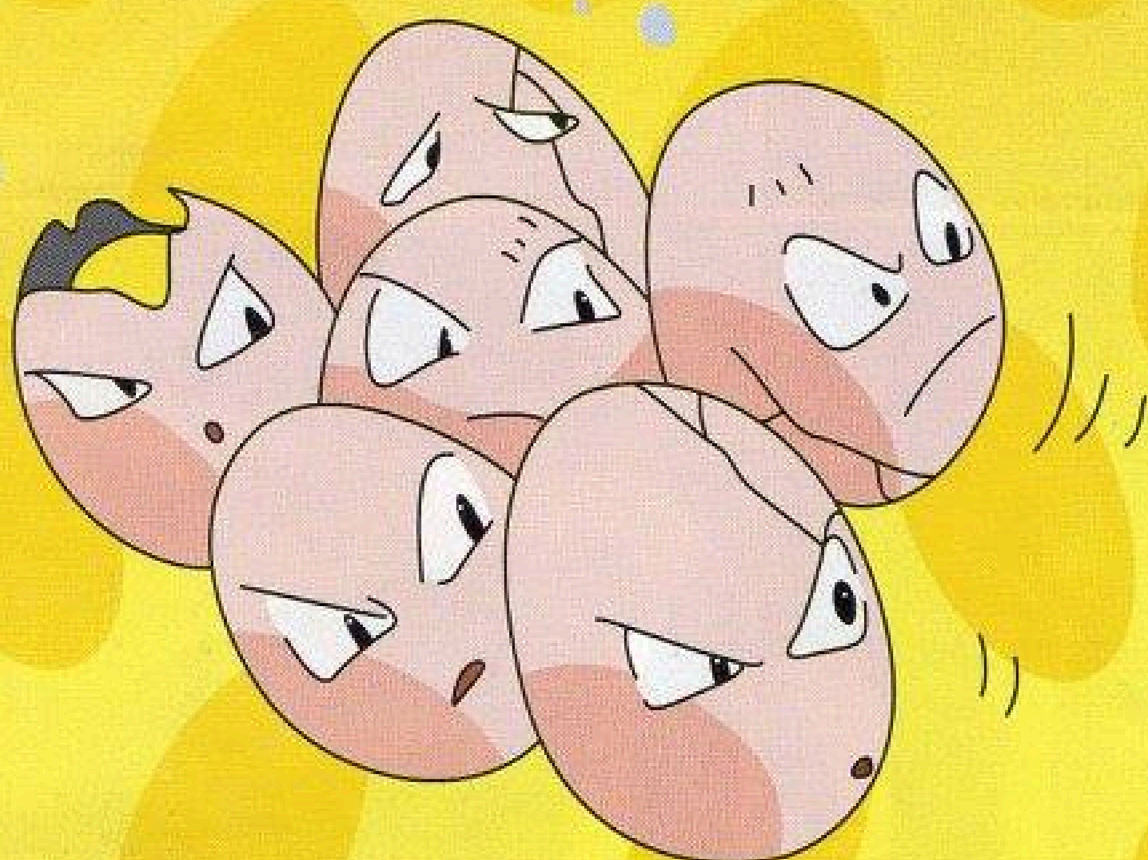
¡Concursa y gana
n Ocho de peluche!

188
MUNDO

MA AL [illegible] EN STGO. O AL [illegible] EN REGIONES

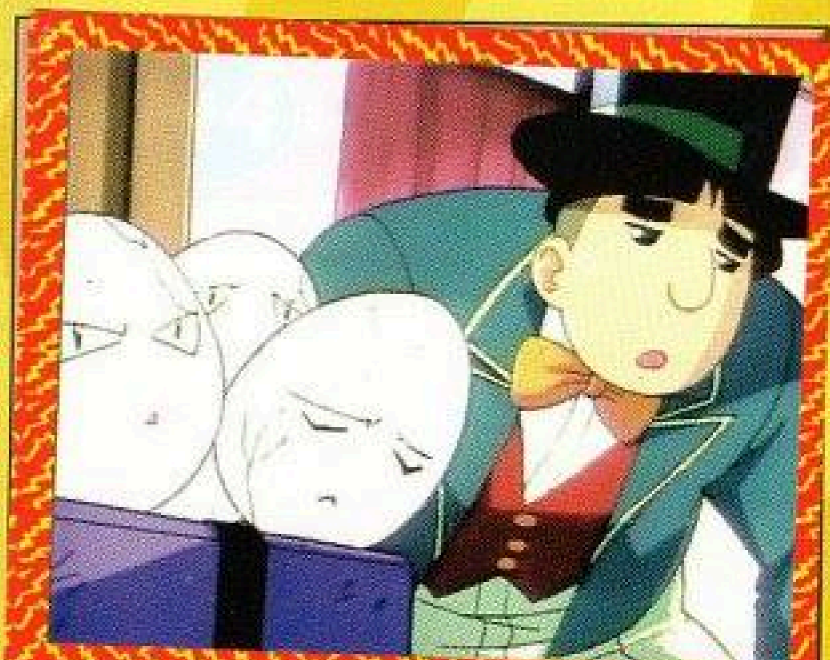
LA MARCHA DEL ESCUADRON EXEGGUTOR...

Es difícil convertirse en maestro Pokémon y nuestros héroes no ha[n] tenido mucho descanso y relajamien[to]. Pero ahora tienen suerte, llegaron [a] un pueblo el mismo día en que comenzó un carnaval.

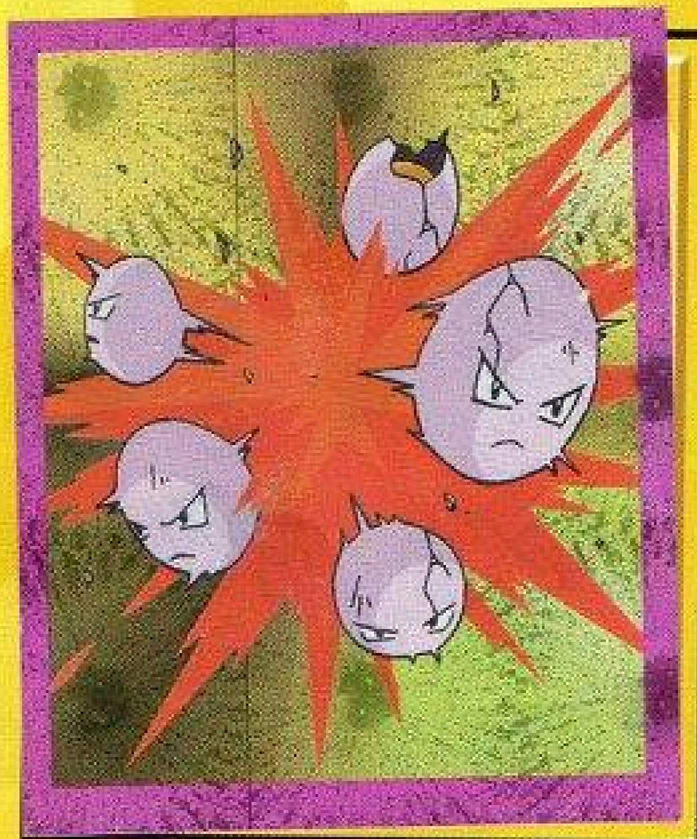


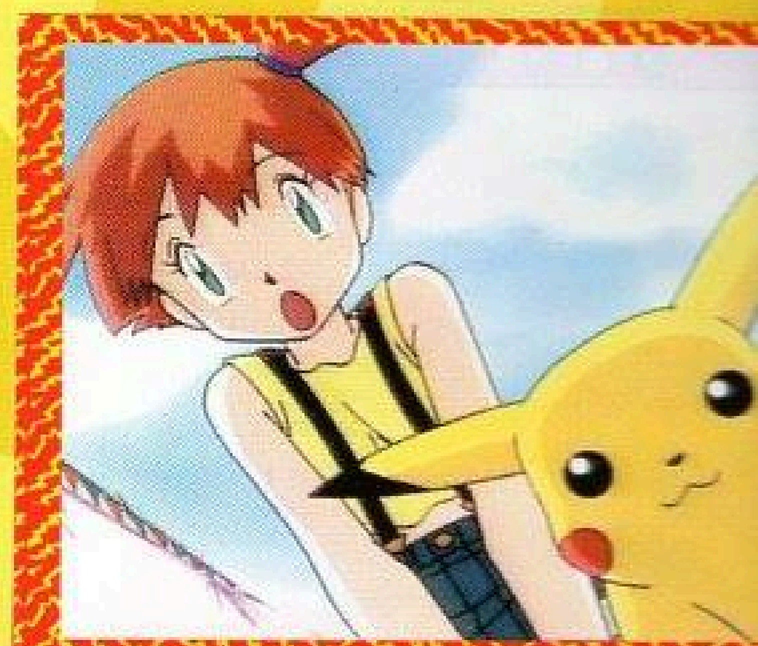


Llegando al pueblo, Misty decide caminar y compartir un poco de helado con Pikachu.



En su paseo, Misty encuentra a un triste mago que lamenta lo mal que le va con el show de sus Exeggcute en el circo.

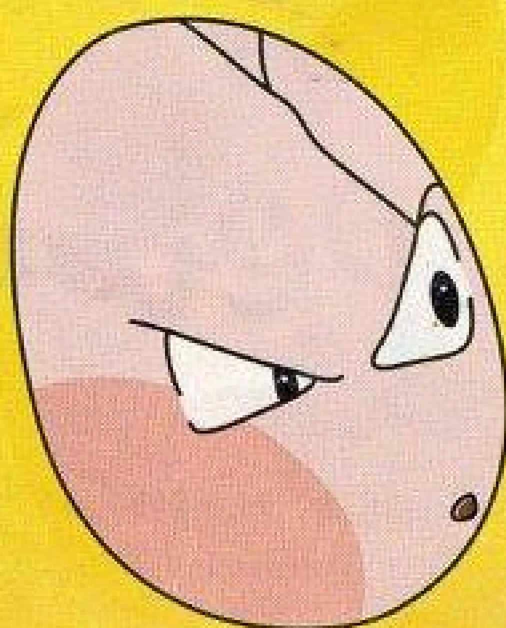




"Disculpe, señor, ¿está usted bien?", le pregunta M[isty] al triste mago.



Misty decide ayudar al mago en su show y debuta en el circo como su asistente.





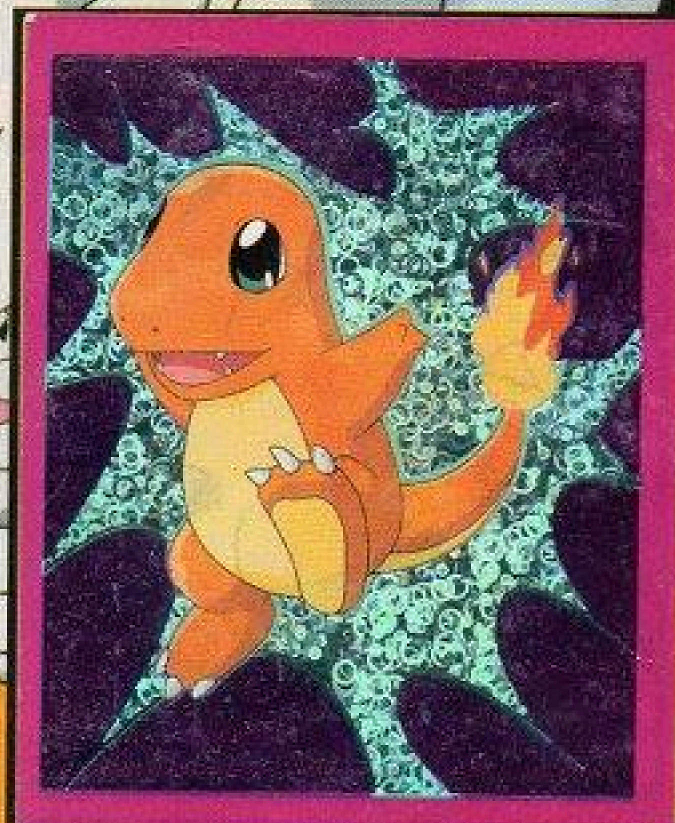
"¡Prepárense para un auténtico número de magia!", di[ce] Ash a sus amigos, pero lamentablemente tampoco tie[ne] éxito.



Luego del fracaso de su espectáculo, Ash se acerca para observar a los Exeggcute y darles ánimo.

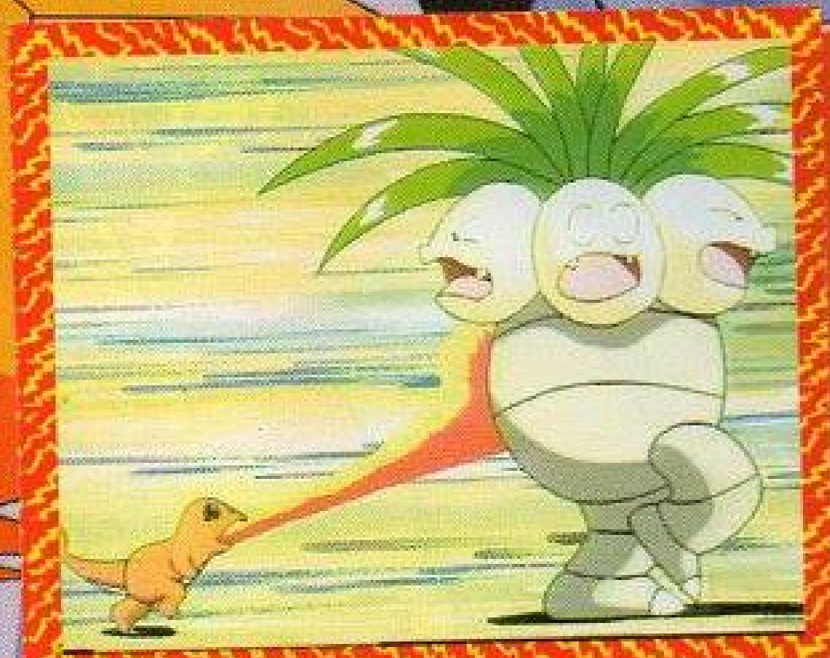


Nuestros amigos y el mago salen de paseo y se encuentran con un escuadrón de Exeggutor que se dirigen en estampida hacia el pueblo.





Ash elige primero a Charmander para combatir y atrapar al escuadrón de Exeggutor.



Con su poderoso chorro de fuego, Charmander persigue a un enorme Exeggutor.



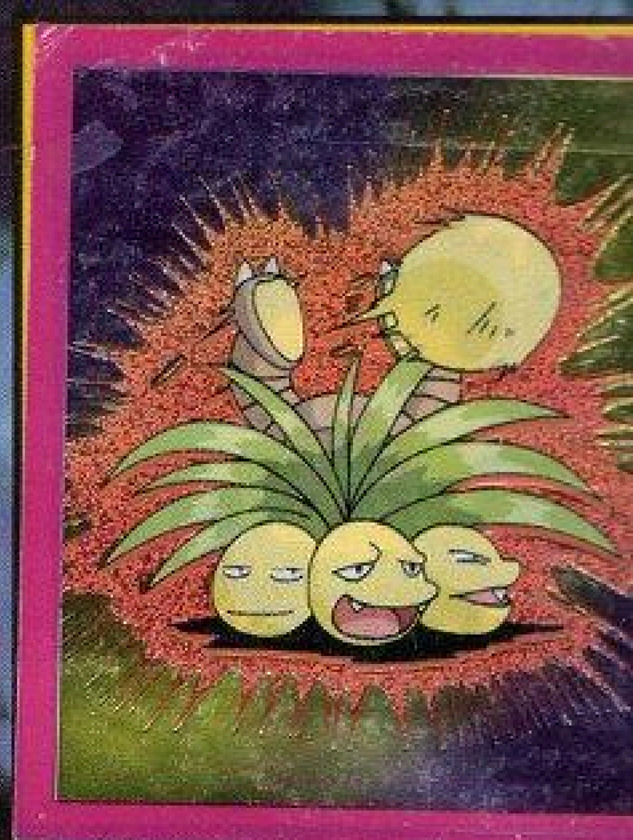
Squirtle también entra en acción y derriba a uno de los Exeggutor usando su ataque de burbujas y agua.



Bulbasaur aplica su ataque de enredadera para atrapar y contener a un enorme Exeggutor.



Mediante su ataque de remolino de hojas, Bulbasaur logra detener al Exeggutor.





Charmander ataca de nuevo para detener el avance del escuadrón Exeggutor hacia el pueblo.



Luego de atrapar a los Exeggutor, el mago se alegra muchísimo. "Los llevaré para mi nuevo espectáculo en el carnaval", dice feliz.



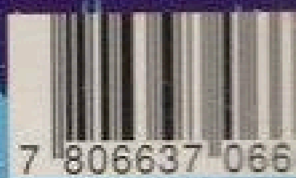


Los Exeggutor pueden hipnotizar a sus oponentes mediante la mirada de sus tres cabezas.



Finalmente, el mago y uno de sus Exeggutor se despiden de nuestros amigos, agradecidos por su valiosa ayuda.

ATRAPA ESTOS FABULOSOS PREMIOS



3 Nintendo 64 con juego Pokémon.

9 Game Boy con juego Pokémon.

45 Inscripciones al Club Salo.

1 AÑO De colegiatura por $300.000(anual) en el último sorteo.



Se realizarán 3 sorteos donde se regalarán 1 consola Nintendo 64 con video juego Pokémon, 3 Game Boy con video juego Pokémon, 15 inscripciones al Club Salo en cada sorteo. Un año de colegiatura por $ 300.000 (anual) en el último sorteo.

Servicio al cliente
Línea 800 360 001

FECHA DE SORTEO	22 DE OCTUBRE	19 DE NOVIEMBRE	10 DE DICIEMBRE
FECHA DE PUBLICACION	2 DE NOVIEMBRE	30 DE NOVIEMBRE	21 DE DICIEMBRE

Los resultados de los sorteos podrás conocerlos en: www.salo.cl y en el diario Las Últimas Noticias.

PREMIO SUPER COLECCIONISTA

Todos los coleccionistas que completen un mínimo de 3 álbumes durante el año, podrán participar en un sorteo extraordinario de fin de año, donde regalaremos 1 auto KIA POP 0 kilómetro y 6 TV de 29 pulgadas.
El sorteo se realizará el 17 de diciembre y los resultados se publicarán el 26 de diciembre.



PREMIOS SALOMANIA



IMPORTANTE: ESTOS PREMIOS SON HASTA AGOTAR ST
LUEGO SERAN REEMPLAZADOS POR OTROS DE VALOR SI

Los premios se podrán canjear desde el 21 de septiembre hasta la fecha del último sorteo del en puntos de canje Salo, Blockbuster y Village.

IMPORTANTE: Las bases de los concursos incluidos en este álbum se encuentran en Notaría Enrique Morgan Torres. Todos los sorteos se realizan ante [illegible] sultados serán publicados en el diario Las Ultimas Noticias en las fechas indicadas. Para participar en los sorteos de álbum completo, éstos se timbrarán en [illegible] canje Salo, Blockbuster y Village (direcciones en las páginas centrales) hasta una semana antes de los sorteos. Sólo se aceptarán 3 láminas comodín [illegible] mpleto. Las promociones de otras empresas incluidas en este álbum son de responsabilidad de los avisadores.